

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, I. A. 2020. *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak (Bayi, Balita, Dan Usia Prasekolah)*. Anggota Ikapi.
- Alvin. 2022. *Permainan Pengenalan Buah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality*.
- American Academy of Pediatrics. 2021. Ages & Stages. <https://www.aap.org/en-us/advocacy-and-policy/aap-health-initiatives/healthy-child-care/Pages/Ages-Stages.aspx>.
- Aprillion, Y. 2014. Implementasi *Augmented Reality* (AR) pada Fosil Purbakala di Museum Geologi Bandung, Universitas Komputer Indonesia. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika Edisi 01 Vol.01. Bandung*.
- Bagus, I. a. 2016. Implementasi *Augmented Reality* (AR) Menggunakan Unity 3D dan Komunikasi. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana 9 (1):*, 1-5.
- Bahasa, B. P. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Balai Pustaka.
- Claudia Nefitha Tjahjono Putri, F. Y. 2018. Game Edukasi Pengenalan Alat Transportasi Berbasis Multimedia untuk Anak Usia Dini. *JMP Online Vol. 2 No. 3*, 313-322.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2015. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak*.
- Efendi Y, W. T. 2016. Penerapan Teknologi AR (*Augmented Reality*) pada Pembelajaran Energi Angin Kelas IV SD di RUMah Pintar Al-Barokah. *Stud Inform*, :9(1):29-47.
- Fithri, D. L. 2017. Analisa Dan Perancangan Game Edukasi sebagai Motivasi Belajar untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro, dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225-230.
- Huda, I. 2020. Research & Learning in Primary Education Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Asmar 2(1)*, 121.
- Huda, S. 2016. Game Edukasi Cepat Tepat Dengan Metode Finite.

- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan, Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022. Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran
- Li, H. &. 2020. Design and Analysis of Intelligent Logistic System for E-Commerce.
- Mandasari, D. S. 2015. Game Edukatif Pengenalan Alat Transportasi untuk Anak. *Jurnal STMIK Duta Bangsa Surakarta Volume 9 No 2*.
- Nasution, S. W. 2022. *Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar*. Jurnal Mahesa.
- Rakhmatullah, P. S. 2021. *Rancang Bangun Visual Game Edukasi Agama Islam untuk Anak Berbasis Android*.
- Simarmata, J. R. 2020. *Teknologi Informasi dan Sisem Informasi Manajemen Yayasan Kita Menulis*.
- Suhelayanti, d. 2020. *Manajemen Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Undang-undang. 2003. *Nomor 20*.
- UNESCO. 2021. Early childhood care and education. <https://en.unesco.org/themes/early-childhood-care-and-education>.
- Universitas Negeri Yogyakarta. 2015. *Applied Approach*.
- Wilson, K. S. 2019. The Likert Scale: Advantages and Disadvantages. *Western Journal of Nursing Research*, 10.1177/0193945919872199.
- Zahra, M. D. 2022. *Pengembangan Game Edukasi MU MATH Pada Materi Pola Bilangan untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa dengan Bantuan Software Unity*.

