

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Aditya Fajar Ramadhan, A. D. P. , A. S. (2021). ramadhan 2021. *APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR)*.
- Aini, N., Wicaksono, S. A., & Arwani, I. (2019). *Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi pada : SMK Negeri 11 Malang)* (Vol. 3, Issue 9). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Amalia, N., Hidayat, E. W., & Aldya, A. P. (2020). Pengenalan Aksara Sunda Menggunakan Metode Jaringan Saraf Tiruan Backpropagation Dan Deteksi Tepi Canny. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.24114/cess.v5i1.14839>
- Ansori, N., Yuliansyah, H., & Sn, S. (2018). *Perancangan Media Pembelajaran Manfaat Enam Jenis Sayuran Untuk Siswa PAUD Di Kota Bandung*. 5(1). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/sketsa35>
- Arifudin. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA BUKU BERGAMABAR “BELAJAR JENIS SAYURAN” UNTUK ANAK KELAS B TKIT AL FARABI DEVELOPMENT OF PICTURE BOOK MEDIA “VEGETABLE TYPES LEARNING” FOR CLASS B CHILDREN OF TKIT AL-FARABI*.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Harahap, A., & Sucipto, A. (2020). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY (AR) PADA MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOMPONEN ELEKTRONIKA BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)* (Vol. 1, Issue 1).
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning* (8th ed.). Pearson Education.
- Herlambang, E., & Charisma Putra, B. (2021). PENERAPAN APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK MENENTUKAN SEPATU MENURUT UKURAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE MARKERLESS. *Ubiquitous: Computers and Its Applications Journal*, 4, 61–66.

- Imam, K., Yasin, V., & Sianipar, A. Z. (2021). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI REALITAS AUGMENTASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN PADA PAUD. *Jurnal Widya*, 2(2), 102–114. <https://jurnal.amikwidyaloka.ac.id/index.php/awl>
- Jafar Adrian, Q., Ambarwari, A., & Lubis, M. (2020). PERANCANGAN BUKU ELEKTRONIK PADA PELAJARAN MATEMATIKA BANGUN RUANG SEKOLAH DASAR BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal SIMETRIS*, 11(1).
- Kebijakan Pembangunan, B., Kementerian, K., & Ri, K. (2023). *DALAM ANGKA TIM PENYUSUN SKI 2023 DALAM ANGKA KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kukulska-Hulme, A. (2011). *Mobile learning for quality education and social inclusion*. UNESCO Institute for Information Technologies in Education.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Mulyono, Sigit, Elly Nurachmah, Junaiti Sahar, and Sabarinah Prasetyo. 2017. “Model Kolaborasi Guru, Siswa, Dan Keluarga (Kogusiga) Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Guru Tentang Keamanan Makanan Anak Sekolah.” *Jurnal Keperawatan Indonesia* 20(2):110–17.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOMPONEN PNEUMATIK DI SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 136. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/716>
- Naila, L., Rahmawati, M., & Yuliyati, D. (2018). *MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG BERMEDIA WORD WALL TERHADAP PEMAHAMAN KOSAKATA ANAK TUNARUNGU KELAS I DI SDLB-B*.
- Nazmi, M. (2017). PENERAPAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA PGII 2 BANDUNG. In *Jurnal Pendidikan Geografi* (Vol. 17, Issue 1).
- Permanasari, Y., Luciasari, E., & Aditianti, D. (2013). *PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI GIZI MELALUI BUKU MEWARNAI UNTUK PESERTA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) (MEDIA DEVELOPMENT OF*

*NUTRITION EDUCATION THROUGH COLORING BOOKS FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION (ECD)).*

- Pilling-Cormick, J., & Garrison, D. R. (2007). *Self-directed and self-regulated learning: Conceptual links*. Canadian Journal of University Continuing Education, 33(2), 13–33.
- Prelip, M. (2012). Evaluation of a school-based multicomponent nutrition education program to improve young children's fruit and vegetable consumption. *J Nutr Educ Behav*, 44(4):310-318. Doi:10.1016/.
- Proverawati, Atikah, and Erna Kusuma Wati. "Ilmu gizi untuk keperawatan dan gizi kesehatan." Yogyakarta: nuha medika 18 (2011): 19
- Rianto, N., Sucipto, A., & Dedi Gunawan, R. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus: SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan). In *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* (Vol. 2, Issue 1). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2010). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. RajaGrafindo Persada.
- Sandjaja, dkk. 2009. Kamus Gizi: Pelengkap Kesehatan Keluarga. Jakarta: Penerbit Kompas.
- Santoso, S. (2004). Kesehatan dan Gizi (Cetakan II). Rineka Cipta.
- Saragih, E. C. (2021). *LAMBANAPU KECAMATAN KAMBERA KABUPATEN SUMBA TIMUR ANALYSIS OF INCOME FARMING OF VEGETABLES IN LAMBANAPU VILLAGE KAMBERA SUB-DISTRICT SUMBA TIMUR DISTRICT PENDAHULUAN* Hortikultura merupakan salah satu subsektor pertanian di Indonesia yang cukup potensial . 7(June 2020), 386–395.
- Sintaro, S., Surahman, A., & Khairandi, N. (2020). *APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR FUTSAL MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID* (Vol. 1, Issue 1).
- Setiawati, W., Murtiningsih, R., Sopha, G. A., & Handayani, T. (2007). *Petunjuk teknis budidaya tanaman sayuran*. Balai Penelitian Tanaman Sayuran, Pusat Penelitian dan Pengembangan Hortikultura, Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian.
- Soraya, Dinah, Dadang Sukandar, and Tiurma Sinaga. 2017. "Hubungan Pengetahuan Gizi, Tingkat Kecukupan Zat Gizi, Dan Aktivitas Fisik Dengan Status Gizi Pada Guru SMP." *Jurnal Gizi Indonesia* 6(1):29–36.

- Surtinah. (2008). *Waktu panen yang tepat menentukan kandungan gula biji jagung manis (Zea mays saccharata)*. Universitas Lancang Kuning.
- Supariasa, I. D. (2016). *Ilmu Gizi: Teori & Aplikasi*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sutrisno, Budiastutik, I., & Rahmiah. (2015). Hubungan Peran Guru dan Orang Tua dalam Pelaksanaan Pola Konsumsi dengan Status Gizi Anak Usia Dini di Raudhatul Atfal Jamiatul Khair Pontianak. PG-PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Pontianak, 129 -135.
- Wahyurini, E., & Utomo, H. S. (2020). *SAYURAN SEHAT DI PEKARANGAN*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- Zsalsabilla, M. N., Hendriana, B., & Masykuroh, K. (2022). Pengembangan Media Augmented Reality Sistem Tata Surya (Solar System) pada Anak Usia 5–7 Tahun. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 136–148.