

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I., & Samsugi, S. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. In *Jurnal TEKNOINFO* (Vol. 16, Issue 1).
- Akhmani, M. akhmani, & Muhammad Fachrie. (2023). Aplikasi Belajar Huruf Dan Angka Pada Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *INFOTECH : Jurnal Informatika & Teknologi*, 4(2), 212–223. <https://doi.org/10.37373/infotech.v4i2.857>
- Antonius, S., Setiawan, A., & Kusnadi. (2023). Perancangan Buku Pop Up Sebagai Sarana Pengajar Pengenal Huruf Dan Angka di TK Budi Agung. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Mei, 10*, 663. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7990979>
- Bhirawa, W. T. (2021). *Penggunaan Gooogle Sketch Up Software Dalam Merancang Kopling Flens*.
- Cesar, V., Yonanta, M., Afirianto, T., & Wardhono, W. S. (2020). *Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Pengenalan Warna Dasar Menggunakan Markerless Augmented Reality* (Vol. 4, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Damanik, R., & Ginting, W. (2021). Implementasi TIK Pada Badan Usaha Milik Desa (BUMDES) Dengan Model Multimedia Development Life Cycles (MDLC) Untuk Informasi Digital Pariwisata Sebagai Peningkatan Kualitas Layanan Pengunjung Desa Wisata Dokan. *Jurnal Informatika Kaputama (JIK)*, 5(1).
- Finthariasari, M., Febriansyah, E., & Pramadeka, K. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Desa Pelangkian Melalui Edukasi Dan Literasi Keuangan Pasar Modal Menuju Masyarakat Cerdas Berinvestasi. In *www.jurnalumb.ac.id* (Vol. 3, Issue 1). www.jurnalumb.ac.id
- Guntara, R. G. (2022). Firebase Realtime Database Untuk Aplikasi Point of Sales UMKM Berbasis Cloud Computing Pada Smartphone Android. In *Jurnal Teknologi dan Informasi* (Vol. 1, Issue 2).
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Ihsan, A., Amir, F., & Artikel, R. (2017). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Operasi Hitung Matematika Pada TK/Paud Permata Bunda Langsa Informasi Artikel. *JURNAL ILMIAH JURUTERA*.

- Lessy Zulkipli, Widiawati Anisa, Himawan Daffa Alif Umar, Alfiyaturrahmah Fikri, & Salsabila Khairah. (2022). Implementasi Moderasi Beragama Di Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3.
- Lestari, L. (2020). Pengembangan Media Visual Berbasis Kartun Pembelajaran Matematika untuk Kelas II Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Research*, 1(2), 41–44. <https://doi.org/10.37251/jber.v1i2.81>
- Made, I., & Wijaya, P. P. (2022). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Library Vuforia. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika) P-ISSN*, 5, 2622–6901.
- Made Suyasa, I., & Sedana, N. (2020). Mempertahankan Eksistensi Media Cetak di Tengah Gempuran Media Online Maintain The Existence Of Printed Media in The Middle Exposed To Media Online. *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/JKB>
- Makkawaru Maspa. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, Vol 8.
- Nadila, Singodiwongso, S., & Vioresa, N. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Menggunakan Alat Peraga Montessori.
- Nur, N. R., & Ningrum, M. A. (2023). Pengembangan Buku Interaktif ARBO Berbasis Augmented Reality Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini.
- Robianto, R., Andrianof, H., & Salim, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Pada Perancangan Ebrochure Sebagai Media Promosi Berbasis Android. In *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT)* (Vol. 1, Issue 1).
- Suharyanto, E., Unpam, M. K., Sistem, J., Jl, I., Puspitek, R., 11, N., Setu, K., & Selatan, K. T. (2021). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pengenalan Hewan Endemik. *Jurnal Ilmu Komputer JIK*, IV, 34–35.
- Sutanti, A., Komaruddin, M., Damayanti, P., & Studi Sistem Informasi Metro, P. U. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 9(1), 3.
- Taufik Al Khaledi, M., Nasri, & Hanafi. (2022). Rancang Bangun Sistem Rumah Pintar Menggunakan Platform Google Firebase Berbasis IoT (Internet of Things). *JURNAL TEKTR0*, 06(02).

Utami, N. A., & Humaidi, ; (2019). Jurnal Elementary Analisis Kemampuan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Pada Siswa SD. *Jurnal Elementary*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.31764/elementary.v2i2.1299>