

DAFTAR PUSTAKA

- Arya Dhita, Viar, dan Rita Wahyuni Arifin. 2022. "Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Mobile Pada TK Islam Insan Permata." *Bandung Conference Series: Mathematics* 2(1). doi:10.29313/bcsm.v2i1.1048.
- Asngari, Nafiul. 2020. "IMPLEMENTASI MARKER BASED TRACKING UNTUK PENGENALAN HEWAN LIAR BERBASIS AR."
- Azka, Haula Millati, Lara Fridani, dan Tjipto Sumadi. 2024. "AUGMENTED REALITY AS A POTENTIAL LEARNING MEDIA FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION."
- Basori, Ahmad Hoirul, Ahmad Luqman Bin Abdul Hamid, Andi Besse Firdausiah Mansur, dan Norazah Yusof. 2019. "iMars: Intelligent Municipality Augmented Reality Service for Efficient Information Dissemination Based on Deep Learning Algorithm in Smart City of Jeddah." *Procedia Computer Science* 163:93–108. doi:10.1016/j.procs.2019.12.091.
- Bhatti, Zeeshan, Maymoona Bibi, dan Naila Shabbir. 2020. "Augmented Reality Based Multimedia Learning for Dyslexic Children." Hlm. 1–7 dalam *2020 3rd International Conference on Computing, Mathematics and Engineering Technologies (iCoMET)*. Sukkur, Pakistan: IEEE.
- Chen, Liyan, Xiaoxia Yang, Beizhan Wang, Yang Shu, dan Hao He. 2018. "Research on Augmented Reality System for Childhood Education Reading." Hlm. 236–39 dalam *2018 12th IEEE International Conference on Anti-counterfeiting, Security, and Identification (ASID)*. Xiamen, China: IEEE.
- Da Silva, Carlos Ramon Sarmento, Antonio Kalielso Mendonca, Jose Erico Gomes Silva, dan Ceres Germanna Braga Morais. 2020. "Cubo Kids: A Proposal for an Educational Application with Augmented Reality." Hlm. 497–502 dalam *2020 IEEE International Conference on Teaching, Assessment, and Learning for Engineering (TALe)*. Takamatsu, Japan: IEEE.
- Hanif, Rifqi Fadhlurrahman, dan Donny Avianto. 2024. "Media Pembelajaran Aksara Jawa untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality." *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 9(1):14–22. doi:10.32493/informatika.v9i1.39598.
- Janna, Nilda Miftahul, dan H. Herianto. 2021. "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS."

- Koca, Buse Asena, Burakhan Cubukcu, dan Ugur Yuzgec. 2019. "Augmented Reality Application for Preschool Children with Unity 3D Platform." Hlm. 1–4 dalam *2019 3rd International Symposium on Multidisciplinary Studies and Innovative Technologies (ISMSIT)*. Ankara, Turkey: IEEE.
- Kuang, Yang, dan XiaoMei Bai. 2019. "The Feasibility Study of Augmented Reality Technology in Early Childhood Education." Hlm. 172–75 dalam *2019 14th International Conference on Computer Science & Education (ICCSE)*. Toronto, ON, Canada: IEEE.
- Lenaini, Ika. 2021. "TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL PURPOSIVE DAN SNOWBALL SAMPLING." 6(1).
- Mekel, Weliam Jonatan. 2019. "Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu."
- Musfiroh, Tadkiroatun. t.t. "MEMPERKENALKAN HURUF DAN ANGKA."
- Nasution, Nurliana, Yuvi Darmayunata, dan Sri Wahyuni. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(6):6462–68. doi:10.31004/obsesi.v6i6.3408.
- Nirmala, Besse, Etin Solihatin, dan Moch. Sukardjo. 2024. "Augmented Reality in Early Childhood Education: Trends, Practices, and Insights from a Literature Review." *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)* 18(22):50–67. doi:10.3991/ijim.v18i22.50337.
- Novianti, Rahmah, dan Niken Pratiwi. t.t. "AUGMENTED REALITY (AR) MEDIA TO STIMULATE EARLY READING SKILLS IN EARLY CHILDHOOD."
- Nugroho, Atmoko, dan Basworo Ardi Pramono. 2017. "APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG." *Jurnal Transformatika* 14(2):86. doi:10.26623/transformatika.v14i2.442.
- Nurajizah, Siti. 2016. "IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA APLIKASI PENGENALAN LAGU ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA." 3(2).
- Pradana, Pascalian Hadi. 2024. "PENERAPAN MEDIA AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI." *Kumara Cendekia* 12(2):115. doi:10.20961/kc.v12i2.86044.
- Prastyaningrum, Ihtiari, Pramudya Ardi, dan Filipus Yubelleo Dari Pratama. 2023. "Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Anak Usia

- Dini.” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4(1):755–60. doi:10.62775/edukasia.v4i1.393.
- Putra, Dede Wira Trise, Putri Windyana, Anna Syahrani, dan Putri Mandarani. t.t. “PENGARUH JARAK DETEKSI MARKER TERHADAP WAKTU DELAY PADA AUGMENTED REALITY.”
- Rahayu, Wanti, dan Ari Irawan. 2021. “Aplikasi Pengenalan Huruf dan Angka Menggunakan Pendekatan Realistik Berbasis Android.” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 5(3). doi:10.30998/sap.v5i3.9045.
- Rifky, Daffa, Cepi Ramdani, dan Gita Fadila Fitriana. 2023. “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Huruf Alfabet Untuk Taman Kanak-Kanak.” *Jurnal Informatika Polinema* 10(1). doi:10.33795/jip.v10i1.1496.
- Rivaldi, Muhammad Fikri, dan Yogiek Indra Kurniawan. 2021. “Game Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.” *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)* 11(1):47–59. doi:10.34010/jamika.v11i1.4354.
- Rosyid, Muhamad Huzaifah, dan Sartika Lina Mulani Sitio. 2022. “Implementasi Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Pengenalan Buah-Buahan Berbasis Android.” 2(4).
- Rr. Artiana Krestianti. 2022. “APLIKASI PENGENALAN ANGKA KANJI DENGAN AUGMENTED REALITY METODE MARKER BASED TRACKING.” *Jurnal Teknik dan Science* 1(2):09–18. doi:10.56127/jts.v1i2.23.
- Sarwindah, Sarwindah .. 2022. “Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Animasi 2 Dimensi Untuk Anak Usia Dini di masa Pandemi.” *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer* 8(1):134–43. doi:10.37012/jtik.v8i1.792.
- Titiana, Etha Salaza, dan Finita Dewi. t.t. “ANALISIS KONTEN POTENSI BUKU CERITA BERBASIS AUGMENTED REALITY DALAM PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI.”
- Wibowo, Andhi Yanto dan Murinto. 2023. “Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Huruf Dan Angka Isyarat Untuk Anak SLB B.” *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia* 5(1):22–33. doi:10.35746/jtim.v5i1.333.
- Wulandari, Apriliani, Septi Andryana, dan Aris Gunaryati. 2019. “Pengenalan Ikan Hias Laut Pada Anak Usia 3 Tahun Dengan Metode Marker Based Tracking

Berbasis Augmented Reality.” *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika* 5(2). doi:10.26905/jtmi.v5i2.3711.

Zebua, Taronisokhi, Berto Nadeak, dan Soni Bahagia Sinaga. t.t. “Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D.”

Zhang, Hai, Yulu Cui, Huaming Shan, Zhili Qu, Wanxiong Zhang, Lujie Tu, dan Yining Wang. 2020. “Hotspots and Trends of Virtual Reality, Augmented Reality and Mixed Reality in Education Field.” Hlm. 215–19 dalam *2020 6th International Conference of the Immersive Learning Research Network (iLRN)*. San Luis Obispo, CA, USA: IEEE.