

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, J. (n.d.). *MODUL DIGITAL BERBASIS LITERASI SAINS UNTUK IPA TERPADU : PENGEMBANGAN DAN UJI KELAYAKAN*. 8, 76–87.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., Leksono, I. P., Komputer, P. K., & Education, J. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODEL ADDIE MENGGUNAKAN SOFTWARE UNITY 3D*. 9(4), 433–438.
- Ikhsan, N. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital bagi Guru TK dan PAUD Kecamatan Bojongsoang dengan Menggunakan Aplikasi Interaktif*. 1(12), 3396–3402.
- Kaffah, S. A., Arafah, R. N., Rahimsyah, M. L., Nurfauziah, A., Alpiansah, A. B., Ziaul, D., Iskandar, H., Isada, G. J., Firmansyah, R., Informatika, T., Informasi, F. T., Ars, U., Indonesia, B., & Kunci, K. (2020). . 2. <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.542>
- Mubaidilla, A., & Hafiza, R. (2025). *Dari Teks ke Teknologi : Inovasi Media Pembelajaran Al- Qur ' an di Era Pendidikan Islam Digital Islam ( PAI )*. 03(02), 49–59.
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6462–6468. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Nomor, V., & Tahun, J. (2024). *AL-Mustla : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman dan Kemasyarakatan Teks dan Konteks Penafsiran Ayat-ayat Tentang Buah-buahan dalam Al- Qur ' an Article History: 6*, 281–297. <https://doi.org/10.46870/jstain.v6i1.1102>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini ; Tantangan Baru Orang Tua Milenial Abstrak*. 4(2), 1000–1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Prasetyo, S. M., Gustiawan, R., Albani, F. R., Komputer, I., Informatika, T., Pamulang, U., & Selatan, T. (2024). *Pertumbuhan Tingkat Penetrasi*

*Indonesia*. 2(1), 65–71.

- Ramadhani, A., Wardani, S., & Samsiar, S. (2024). Pemanfaatan Gadget sebagai Teknologi Digital sebagai Strategi dalam Meningkatkan Potensi Berbahasa Anak Usia Dini. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 38–46. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.26083>
- Rasyid, A., Alivia, M. R., & Roehanah. (2025). Evolusi Metode Pembelajaran Al-Qur'an di Indonesia. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 9(5), 469–470.
- Sari, K., & Sujana, I. W. (2021). *Media Permainan Edukatif Tema Tanaman Sub Tema Sayur dan Buah untuk Anak Usia Dini*. 9, 107–116.
- Selatan, J. R., Yogyakarta, D. I., Selatan, J. R., Yogyakarta, D., Wafiq, M., & Ahmad, U. (2021). *PENGARUH TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN*. 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Wahyu Sulaiman, A., & Saputri, M. (2021). Pemanfaatan Teknologi Gawai pada Pembelajaran Anak SD di Era Pandemi Covid-19 dengan Menggunakan Metode Project Based Learning. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1, 134–140. <https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.87>
- Widodo, S., Indonesia, U. P., Kaler, N., Reality, A., Development, M., & Cycle, L. (n.d.). ( *DEVELOPMENT OF FRUIT RECOGNITION LEARNING MEDIA WITH AUGMENTED REALITY*).