

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] N. Nurlaili, “Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini,” *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, vol. 2, no. 1, p. 229, 2018, doi: 10.29300/alfitrah.v2i1.1518.
- [2] N. Nurdin and L. O. Anhusadar, “Evaluasi Pelaksanaan Standar Proses di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 982, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.485.
- [3] V. Atina, N. Nurchim, and Y. A. Yudha, “Penerapan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Digital di Taman Kanak-Kanak,” *Indonesian Journal of Community Services*, vol. 2, no. 2, p. 172, 2020, doi: 10.30659/ijocs.2.2.172-180.
- [4] A. F. I. Putri, “Pengembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan melempar dan menangkap bola di taman kanak-kanak para bintang kecamatan kota baru jambi,” *UIN Sulthan Thaha Saifudin Jambi*, vol. 1, no. 08-PP-05–01, pp. 77–100, 2019.
- [5] E. Sinduningrum, R. Rosalina, and A. M. Hilda, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Media Pengenalan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal SOLMA*, vol. 8, no. 1, p. 142, 2019, doi: 10.29405/solma.v8i1.3151.
- [6] I. Aripin and Y. Suryaningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf,” *Sainsmat : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, vol. 8, no. 2, p. 47, 2019, doi: 10.35580/sainsmat82107192019.
- [7] L. Hakim, “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality,” *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, vol. 21, no. 1, pp. 59–72, 2018, doi: 10.24252/lp.2018v21n1i6.
- [8] I. Y. Sumendap, V. Tulenan, S. Diane, and E. Paturusi, “Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle

- (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo),” *Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo)*, vol. 14, no. 2, pp. 227–234, 2019, doi: 10.35793/jti.14.2.2019.23998.
- [9] N. A. Hawari and E. D. Putra, “Analisis Perbandingan Metode Multimedia Development Live Cycle Pada Augmented Reality,” *Jurnal Media Infotama*, vol. 18, no. 1, pp. 48–55, 2022.
- [10] M. Z. Devita, S. Andryana, and D. Hidayatullah, “Augmented Reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android,” *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 14, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1850.
- [11] L. Affandi, M. E. Apriyani, and E. N. Hamdana, “Pengenalan Huruf Alfabet Dengan Objek 3D Augmented Reality,” *Prosiding SENTIA*, vol. 12, no. 2085–2347, pp. 35–40, 2020.
- [12] Y. Pradana and A. R. Fadhlurahman, “Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Alfabet Berbasis Augmented Reality,” *Journal Multimedia dan IT*, vol. 04 No.1, no. 2548–9550, pp. 1–5, 2020.
- [13] A. Yuliana and N. K. Asih, “Pengenalan Kode Bahasa Isyarat Abjad Tuna Rungu dengan Memanfaatkan Augmented Reality 3D,” *Jurnal Online Informatika*, vol. 13, no. 1, pp. 219–227, 2019.
- [14] S. K. Ali and N. S. Azmi, “Augmented Reality in learning Malay Language,” *Proceedings of the 2019 2nd International Conference on Applied Engineering, ICAE 2019*, no. July, 2019, doi: 10.1109/ICAE47758.2019.9221717.
- [15] I. Cibilić, V. Poslončec-Petrić, and K. Tominić, “Implementing Augmented reality in Tourism,” *Proceedings of the ICA*, vol. 4, no. December, pp. 1–5, 2021, doi: 10.5194/ica-proc-4-21-2021.

- [16] R. Mauludin, A. S. Sukanto, and H. Muhandi, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi," *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, vol. 3, no. 2, p. 117, 2018, doi: 10.26418/jp.v3i2.22676.
- [17] Y. Y. Iwan Setiawan, Khana Wijaya, "Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Alfabet Menggunakan Adobe Flash CS3," *Informatika : Fakultas Sains dan Teknologi*, vol. 8, no. 3, pp. 89–94, 2020.
- [18] Rahim Widiyanti and Nurlailah, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Huruf Konsonan Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini Kelompok B KB Puncak Mewatang Kecamatan Bungin Kabupaten Enrekang," *AL-ATHFAL*, vol. 3, no. 1, pp. 105–112, 2019.
- [19] A. Nugroho and B. A. Pramono, "Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang," *Jurnal Transformatika*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017, doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [20] M. Jarjis, W. J. S. S, and D. R. D, "Sholatku Aplikasi Pengenalan Sholat Sunnah untuk Anak-Anak Berbasis Augmented Reality," *e-Proceeding of Applied Science*, vol. 4, no. 2, pp. 714–721, 2018.
- [21] S. Dwi and Y. Kusuma, "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya Dengan Menggunakan Marker Based Traking," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 3, no. 1, pp. 33–38, 2018.
- [22] S. L. Ginting and D. A. Juniarto, "Penentuan Rute ATM Terdekat Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android," *Prosiding Seminar Nasional Komputer dan Informatika (SENASKI)*, vol. 1, no. 2, pp. 187–192, 2018.
- [23] MAHFUDZ, "Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Alat Musik Gamelan," *Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro*, vol. 1, no. 2, pp. 3–11, 2019.

- [24] A. Wulandari, S. Andryana, and A. Gunaryati, "Pengenalan Ikan Hias Laut Pada Anak Usia 3 Tahun Dengan Metode Marker Based Tracking Berbasis Augmented Reality," *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, vol. 5, no. 2, 2019, doi: 10.26905/jtmi.v5i2.3711.
- [25] M. M. Mongilala, V. Tulenan, and B. A. Sugiarto, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 4, p. 467, 2019.
- [26] A. Labellapansa and M. R. Asrining Ratri, "Augmented Reality Bangunan Bersejarah Berbasis Android (Studi Kasus : Istana Siak Sri Indrapura)," *It Journal Research and Development*, vol. 1, no. 2, pp. 1–12, 2017, doi: 10.25299/itjrd.2017.vol1(2).676.
- [27] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *Jurnal Online Informatika*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [28] S. S. A. Rizaldy Muqorrobin, Ir. Ely Rosely, M.B.S., Hanung Nindito Prasetyo and M.T., "Aplikasi Pengenalan Sistem Tata Surya bagi Siswa Dasar Kelas 6 Menggunakan Augmented Reality," *e-Proceeding of Applied Science*, vol. 6, no. 2, pp. 3061–3071, 2020.
- [29] N. Aini, S. A. Wicaksono, and I. Arwani, "Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development ( RAD ) ( Studi pada : SMK Negeri 11 Malang )," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 9, pp. 8647–8655, 2019.
- [30] H. Taliwongso, B. A. Sugiarto, and D. F. Sengkey, "An Interactive Application of the Animation of cell types and components for 11th Grade High School Students," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 17, no. 1, pp. 117–128, 2022.

- [31] I. Salamah, “Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale,” *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, vol. 8, no. 3, pp. 176–183, 2019.
- [32] A. Saputra, “Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i3.50.
- [33] F. Febria Laksana, “Pengukuran Kualitas Ux Website Menggunakan SUS,” *CESS (Journal of Computer Engineering System and Science)*, vol. 4, no. 2, pp. 2502–714, 2019.
- [34] Syauqi Novita, *Belajar Mengenal Huruf A-Z Buku Paud*, vol. 1. Bintang Junior, 2021.