

DAFTAR PUSTAKA

- Adli, M., Sulistiyono, M., Sudibyo, T. & Bernanhed, (2022), Analisis Dan Pengembangan Media Pembelajaran tentang Pengenalan Benda Disekitar Sekolah Berbasis *Augmented reality* Menggunakan Unity Di Paud Labiba Maulida Boyolali, *Jurnal Teknologi Informasi*.
- Atmajaya, D., (2017), IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*.
- Cahyaningtyas, A.S., (2020), PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK ANAK USIA DINI DI INDONESIA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Dewi. N.A.R., (2021), APLIKASI “PENGENALAN BUAH DAN BINATANG” BERBASIS *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Dewi, T.K., & Dadan, Z., (2021), perancangan Aplikasi Pengenalan Tanaman Obat Keluarga (Toga) Dan Khasiatnya Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android, *jurnal Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer*, vol. 1, No 1, 2021.
- Effendi, M., (2013), Integrasi Pembelajaran *Active learning* dan Internet-Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar, *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Gunawan, H., & Triantoro, A. (2017), Sistem Informasi Pengolahan Rapor Kurikulum 2013. *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, 01(01), 51–60. <https://doi.org/10.21460/jutei.2017.11.6>
- Helnita. (2020), Analisis Startegi Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Belajar Dari Rumah, DIDAKTIS 5: Proseding Seminar Nasional Pendidikan BUHUTS AL-ATHFAL: *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* Vol. 2 No. 1 Juni 2022 Dasar, (pp. 45-59). Medan: Universitas Negeri Medan.
- JF, N.F. & K. Azmi, (2022), STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF PADA ANAK USIA DINI, BUHUTS AL-ATHFAL : *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*. Vol.2 No.1 Juni 2022.
- Iswadi, & Herwani (2021), Metode *Active learning* Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Era Pademi Covid-19, *Chalim Journal of Teaching and Learning e-ISSN: On Process* Volume 1, Issue. 1, 2021, pp. 35-44.
- Mahendra, I.B.M., (2016), IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUFORIA SDK, *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana*.
- Makapedua, C.S., Wonggo, D. & Komansilan, T., (2021), Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis *Augmented reality* untuk Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Mubaraq, M.R., Kurniawan, H. & Saleh,A., (2018), Implementasi *Augmented reality* Pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Android.
- Pradibta, M., Rahmanto,A.N. & Firmansyah, N., (2019), MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MURID SEKOLAH DASAR BERBASIS *AUGMENTED REALITY*.

- Saputra, A.A., Putra, F.N. & Yusron,R.D.R., (2022), Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Jurnal Automation Computer Information System*.
- Saputra, Y.P., (2014), IMPLEMENTAASI *AUGMENTED REALITY* (AR) PADA FOSIL PURBAKALA DI MUSEUM GEOLOGI BANDUNG, *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika, Edisi.01 Volume.01 Bulan Agustus 2014. ISSN:-*
- Saputro, R.K. & Dhanar, I.S.P., (2014), PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ORGAN PENCERNAAN MANUSIA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*, *Jurnal Buana Informatika vol.6*. <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jbi/issue/view/69>
- Syamsiyati, E., (2019) PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN “*ACTIVE LEARNING-SMALL GROUP DISCUSSION*” DI PERGURUAN TINGGI SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN, *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar Volume 3, Nomor 2, September 2019; 19-34* <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Tumini, Romadhon, & A.F., (2021), Implementasi *Augmented reality* Untuk Pengenalan Kata Benda Berbahasa Arab (Mufrodath) Di TPQ An-Nahdliyah At-Taqwa.
- Uliontang, Endang, S., & Francisca, H.C., (2020), Pemanfaatan Augmented Reality Pada Mmedia Pembelajaran Sejarah Tentang benda-benda Bersejarah Peninggalan Kerajaan Majapahit Di Trowulan Mojokerto, *Teknika : Engineering and Sains Journal, Volume 4, Nomor 1, Juni 2020, 19-26. ISSN 2579-5422.*
- Verinica, N., (2018), PERMAINAN EDUKATIF DAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI, *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Yudhistira, A.S., Fernata, F.P., & Samuel, S.M., 2021, Media Pembelajaran Interaktif: Mengenal Olahraga Bola Dengan Menerapkan *Augmented reality* (AR).
- Zaman & Badrus, 2020, Penerapan *Active learning* dalam Pembelajaran PAI, *Jurnal As-Salam, Vol. 4 No. 1 Januari - Juni 2020 (Print ISSN 2528-1402, Online ISSN 2549-5593).*