

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Pendidikan Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan (5th Ed.)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi Spss) (2021)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Anggreani, C., & Satrio, A. (2021). *Pengembangan Flashcard Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5126–5135. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i6.1639>
- Asrul, Ananda, R., & Rosinta. (2014). *Evaluasi Pembajalaran*. in Ciptapustaka Media. Ciptapustaka Media.
- Azuma, R., Baillot, Y., Behringer, R., Feiner, S., Julier, S., & Macintyre, B. (2001). *Recent Advances in Augmented Reality*. *Ieee Computer Graphics and Applications*, 21(6), 34–47. <https://doi.org/10.1109/38.963459>
- Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., & Graf, S. (2014). *Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications*. In *Educational Technology & Society* (Vol. 17, Issue 4).
- Cahyaningtyas, A. S., (2020). *Pembelajaran Menggunakan Augment Reality Untuk Anak Usia Dini di Indonesia*. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2850>
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan Spss*. Deepublish Publisher.
- Hartanti, D., & Kurniawan, M. (2022). *Buku Literasi Augmented Reality Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3100–3110. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V6i4.2042>
- Ismawanti, D. M., Utomo, H. W., & Fitriana, G. F. (2021). *Penerapan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Riset Komputer*, 8(6), 2407–389. <https://doi.org/10.30865/Jurikom.V8i6.3692>
- Kevin, M., Mahendra, I., Gede, I., Sindu, P., & Divayana, G. H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam Di Paud Telkom Singaraja*. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 10(1).

- Magdalena, L., & Kahfi, M. (N.D.). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Komponen Jaringan Dan Cara Kerja Tcp/Ip Berbasis Android*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVc SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar*.
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v8i1.7649>
- Ritonga, S., Syahputra, Z., Arifin, D., Maya Sari, I., & Sandra Ritonga, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Berbasis Augmented Reality Untuk Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini*. In *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* (Vol. 9, Issue 1).
- Safira, A. R., (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caramedia Comunication
- Saputro, R. E., Intan, D., & Saputra, S. (N.D.). *Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality*.
- Sharmin, N., & Chow, A. K. (2020). *Augmented Reality Application to Develop a Learning Tool for Students: Transforming Cellphones into Flashcards*. *Healthcare Informatics Research*, 26(3), 238–242.
<https://doi.org/10.4258/hir.2020.26.3.238>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan* (Vol. 148). Graha Ilmu.
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mengenal Binatang Laut*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>

- Wulandari, D. S., & Hendriana, B. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality*. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2), 157–168. <https://doi.org/10.31932/ve.v12i2.1292>
- Yunaeni, F. (2019). *Statistik Sosial*. Duta Media Publishing.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Kencana Prenadamedia Group.

