

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Suryana, Pendidikan Anak Usia Dini: Simulasi & Aspek Perkembangan Anak, Jakarta: Kencana, 2016.
- [2] A. Mahardika dan T. N. F., Kamus Genggam Bahasa Sunda, Yogyakarta: FRASA LINGUA, 2016.
- [3] A. Siregar, Metode Pengajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini, Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli, 2018.
- [4] A. Jazuly, "PERAN BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI" pp. 1-3, 2016.
- [5] A. Ismayani, Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.
- [6] M. R. Mubaraq, H. Kurniawan dan A. Saleh, Implementasi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Andorid, pp. 1-6, 2018.
- [7] N. Aprilia dan R. Rosnelly, APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ANGKA DAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID, pp. 1-8, 2020.
- [8] N. Aprilia dan R. Rosnelly, "Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini menggunakan Augmented Reality Berbasis Android," pp. 1-8, 2020.
- [9] M. A. Taufikurrahman, S. A. Wibowo dan H. Z. Zahro, "Aplikasi Pengenalan Buah-buahan untuk Anak Usia Dini dalam 3 Bahasa menggunakan Augemnted Reality Berbasis Android," pp. 1-7, 2020.

- [10] H. Gunawan, E. V. Haryanto dan M. B. Akbar, “Media Pembelajaran Pengenalan Rambu-rambu Lalu Lintas untuk Anak Usia Dini menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” pp. 1-8, 2020.
- [11] I. N. Fadli dan U. M. Ishaq, “Aplikasi Pengenalan huruf dan Makharijul Huruf Hijaiyah dengan Augmented Reality Berbasis Andorid,” pp. 1-6, 2019.
- [12] A. K. Pamoedji, Maryuni dan R. Sanjaya, Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- [13] A. Saripudin dan I. Y. Faujiah, Model Edutainment dalam Pembelajaran PAUD, Depok: RT Raja Grafindo Persada, 2020.
- [14] A. Huda, N. Azhar, Almasri, R. E. Wulansari, A. Mubai, R. H. Sakti dan Firdaus, Media Animasi Digital Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill), Padang: UNP Press, 2020.
- [15] Y. M. Arif dan H. Khoiruddin, Membangun Sistem Transaksi Game Multiplayer dengan Unity 3D, Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2020.
- [16] A. Zaki dan E. Winarno, Animasi Karakter dengan Blender dan Unity, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016.
- [17] J. Enterprise, Blender untuk Pemula, Jakarta: PT Elex Komputindo, 2016.
- [18] M. N. fauzan dan L. C. Adiputri, Tutorial Membuat Prototipe Prediksi Ketinggian Air (PKA) untuk Pendeteksi Banir Peringatan Dini Berbasis IoT, Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2019.
- [19] A. Hartoko, Paket Lengkap CorelDraw, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.
- [20] J. Enterprise, Photoshop CC 2017 & CorelDraw 2017, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.

- [21] J. Enterprise, Kitab Desain Grafis dengan CorelDraw 2019, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.
- [22] M. S., Metode Analisis dan Perancangan Sistem, Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- [23] E. M., Pemanfaatan Android dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa, 2018.
- [24] D. Umagapi dan S. Hasan, Sistem Informasi Pengendalian Internal Prosedur Pencatatan Akuntansi Penggajian pada PT Halmahera Karya Timur Persada menggunakan Visual Studio, 2018.