

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azuma, Ronald T. 1997. A Survey Of Augmented Reality: Teleoperators & Virtual Environments. 6(4): 355-385.
- [2] Masitoh. 2014. Strategi Pembelajaran TK. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- [3] Ramli, Muhammad. 2012. Media Dan Teknologi Pembelajaran. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- [4] Ulfah, Maria, Emmy Wahyuningtyas dan Beny Y.V. Nasution. 2016. "Pengenalan Warna dan Bentuk Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Augmented Reality" dalam Melek IT Information Technology Journal. Surabaya: Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
- [5] Rusnandi, Enang, Harun Sujadi, Eva Fibriyany Noer Fauzyah. 2016. "Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk siswa Sekolah Dasar" dalam Infotech Journal. Majalengka: Universitas Majalengka.
- [6] Satria, Bagus dan Prihandoko. 2018. "Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality" dalam Sebatik STMIK Widya Cipta Dharma: Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- [7] Priantama, Rio. 2020. "Implementasi Algoritma Sift Pada Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Augmented Reality Melalui Android" dalam Jurnal Jemiah Teknik Informatika: Universitas Kuningan.
- [8] Pamoedji, Andre Kurniawan, Maryuni dan Ridwan Sanjaya. 2017. Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- [9] Glover, Jesse, Pablo Farias Navarro, Renan Oliveira, Tim Bonzon. 2021.
- [10] Khallis, Khalissandy. 2018. Implementasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pengenal Alat Musik Khas Sumatera Barat Berbasis Android [skripsi]. Medan (ID): Universitas Sumatera Utara.
- [11] Zebua, Taronisokhi, Berto Nadeak, Soni Bahagia Sinaga. 2020. Jurnal ABDIMAS Budi Darma: Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D, 1(1), 18-21.
- [12] Humaidi, Hadziq Nur. 2018. Pengembangan Buku Panduan Aplikasi Adobe Photoshop CS6 Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Siswa Tunarungu Tingkat SMALB [skripsi]. Surabaya (ID): Universitas Negeri Surabaya.
- [13] Perwitasari, Ika Devi. 2018. Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android [Jurnal]. Medan (ID): Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
- [14] Pratiwi, Sukma. 2015. *Rangkuman Penting Intisari 4 mata Pelajaran Utama IPA*. Jakarta: Mahadaya Langit.