

## DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asrori, Muhammad. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Azuma, Ronald T. 1997. *A Survey of Augmented Reality*. MIT: Presence: Virtual and Augmented Reality Vol.6 Issue 4.

Brown, B. W., et al. 1983. *Audiovisual Instruction: Technology, Media and Methods*. New York: Mc. Graw-Hill Book Company.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta.

Direktorat Konservasi dan Keanekaragaman Hayati Laut. *KKP Tetapkan Pari Manta Sebagai Ikan Yang Dilindungi*. <https://kkp.go.id/djprl/kkhl/artikel/3302-kkp-tetapkan-pari-manta-sebagai-ikan-yang-dilindungi>. Diakses pada 27 Mei 2020 (21.50)

Direktorat Konservasi dan Keanekaragaman Hayati Laut. *KKP Gagalkan Penyelundupan Insang Pari Manta*. <https://news.kkp.go.id/index.php/kkp-gagalkan-penyelundupan-insang-pari-manta-senilai-rp156-miliar/>. Diakses pada 27 Mei 2020 (21.40)

Discover Wildlife. *Manta Ray guide: How to Identify, Diet and Where They Live..* <https://www.discoverwildlife.com/animal-facts/fish/facts-about-manta-rays/>. Diakses pada 31 Mei 2020 pukul (14.00)

Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.

Javornik, Ana. 2016. *The Mainstreaming of Augmented Reality: A Brief History*. <https://hbr.org/2016/10/the-mainstreaming-of-augmented-reality-a-brief-history>. Diakses pada 2 Februari 2020 (13.20)

Maria, Jovita dan Agustina, 2015. *Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Aktif Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima Metro Media.

Kementerian Kelautan dan Perikanan. *Pari Manta*. <https://kkp.go.id/djprl/lpsplsorong/page/2257-pari-manta>. Diakses pada 31 Mei 2020 pukul (14.20)

Khadijah. 2017. *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing.

Kumparan, 2019. *Menilik Potensi Kekayaan Sumber Daya Laut Indonesia*. <https://kumparan.com/tribus-id/menilik-potensi-kekayaan-sumber-daya-laut-indonesia-1qxSyvufHCI/full>. Diakses pada 26 Mei 2020 (21.00)

Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: P2 LPTK.

Manta Matcher, "Overview". <https://www.mantamatcher.org/overview.jsp>. Diakses pada 1 Juni 2020 (13.00 WIB)

Miarso, Yusufhadi. 2013. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media dan Pustekkom Diknas.

Mitchell, Diana. 2003. *Children's Literature: An Invitation To The World*. USA: Allyn & Bacon.

Mongabay. *Ikan Pari Manta, Sang Raksasa Tidak Berbahaya*. <https://www.mongabay.co.id/2013/11/26/ikan-pari-manta-sang-raksasa-tak-berbahaya/>. Diakses pada 31 Mei 2020 (14.30)

Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Oceana. *Sharks & Rays*. <https://oceana.org/marine-life/sharks-rays/giant-manta-ray>. Diakses pada 31 Mei 2020 (14.00)

Peraturan Menteri Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2017 Tentang Standar Operasional Prosedur Penegakan Hukum Satuan Tugas Pemberantasan Penangkapan Ikan Secara Ilegal (*Illegal Fishing*).

Pribadi, Benny A. 2014. *Desain dan Pengembangan Program-Program Pelatihan Berbasis Kompetensi : Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada media Group.

Prihantono, Dhika. 2013. *Membuat Aplikasi Game 3D Interaktif dengan Augmented Reality*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Pudji Muljono, Djaali. 2008. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo.

Rita dan Guslinda. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.

Rohani, Achmad. 1997. *Media Instruksional Interaktif*. Cetakan Pertama. Jakarta: Rineka Cipta.

SAGE. 2014. *Physical and Cognitive Development in Early Childhood: Chapter 7*. Diambil dari: [http://edge.sagepub.com/sites/default/files/07\\_KUTHER.pdf](http://edge.sagepub.com/sites/default/files/07_KUTHER.pdf).

Situmorang, Syafizal Helmi. 2010. *Analisis Data untuk Riset Manajemen dan Bisnis* Medan: USU Press.

Sugiyono,. 2012. *Metode Penelitian dan Pengembangan*, Bandung: Alfabeta.

Sugiono. 2015. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suryawinata, Bonny A. 2010. *Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Memvisualisasikan Produk Perumahan Melalui Internet*, Jakarta: Jurnal ComTech Vol.1 No. 2.

Syamsul. 2013. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.

Tatminingsih, Sri., et al. 2019. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Edisi 2)*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta: Grasindo.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2014 Tentang Kelautan.

Vicki. 2018. *Benefits of Reading Interactive Books with Your Kids*. <https://www.babiestobookworms.com/2018/03/12/benefits-of-interactive-books/>. Diakses pada 3 Juli 2020 (15.00)

Villagomez, G. 2010. *Augmented Reality*. USA: University of Kansas.

Wibowo, Dwi Cahyadi. *Jenis-Jenis Buku Interaktif*. <http://dwicahyadwibowo.blogspot.com/2017/04/jenis-jenis-buku-interaktif.html>. Diakses pada 2 Juli 2020 (21.20)

Widyastuti, Sri Harti dan Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Wier, Allie. *Multi-Sensory Interactive Books*. <https://infogram.com/Multi-sensory-interactive-books>. Diakses pada 2 Februari 2020 (13.40)