

## DAFTAR PUSTAKA

- Agil, M., Lina, S., & Sitio, M. (2022). Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Untuk Edukasi Nama Buah-buahan Berbasis Android. *Dinamika Informatika*, 14(2).
- Amin El Luthfi, M. (2021). *Analisis Usability Pada Aplikasi Edulogy Menggunakan System Usability Scale (SUS) Studi Kasus Di SMA Negeri 5 Kota Jambi*.
- Andini, A. N. (2022). *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun*. 1(1), 1–11. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/jpau>
- Anggraeni, S. (2019). *Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*.
- A. S., Rosa, Shalahuddin, M.. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak : Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Batubara, H. H. (2021a). *Media Pembelajaran Digital*. [www.rosda.co.id](http://www.rosda.co.id)
- Batubara, H. H. (2021b). *Media Pembelajaran MI/SD*. [www.grahaedu.my.id](http://www.grahaedu.my.id)
- Bozkurt, A., & Bozkaya, M. (2015). Evaluation Criteria for Interactive E- Books for Open and Distance Learning. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 16(5), 58–82. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v16i5.2218>
- Craig, A. B. (2013). Mobile Augmented Reality. In *Understanding Augmented Reality* (pp. 209–220). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/b978-0-240-82408-6.00007-2>
- Damayanti, F. (2018). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Trigonometri Untuk SMA*.
- Darmawani, D., & Andriani, D. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Tk Elekrina Kertapati Palembang)* (Vol. 2, Issue 1).
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran peranan sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dwiyantoro. (2018). *Rancangan Desain Sistem Informasi Di Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kucing Pekanbaru*.
- EL-firjani, N. . F. M., & Maatuk, A. M. (2016). *Mobile Augmented Reality for Interactive Catalogue*.

- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale VS Heuristic Evaluation: A Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Fitriani, E., Waspodo, M., Gatot, M., & Sri Wahyuni, N. (2022). *Monograf Media Flash Card Baca Kata Digital Untuk Anak Usia Dini*. [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)
- Google Developer Training Team. (2016). *Android Developer Fundamentals Course – Concepts*.
- Gunawan, R., Wibisono, Y. P., Primasari, C. H., Budiyanto, D., & Cininta, M. (2023). *Blackbox Testing on VR Gamelan Saron Using the Equivalence Partition Method*.
- Guntur, B. A., Saputra, E., & Pratama, D. E. (2018). *Perancangan Aplikasi Pengenalan Negara-Negara Pendiri Asean Dengan Penerapan Augmented Reality Menggunakan Metode Markerless Pada Smartphone*.
- Hall, S. (2008). *Getting Started with iPhone SDK, Android and Others: Mobile Application Development - "Create your Mobile Applications" Best Practices Guide and Success Secrets*. <http://www.emereo.org>
- Hidayat, W. N., Damayanti, H., Pratiwi, L. S., Sutikno, T. A., & Patmanthara, S. (2020). Fun Learning with Flashcard using Augmented Reality for Learning Daily Prayers of Kindergarten Students. *2020 3rd International Conference on Computer and Informatics Engineering, IC2IE 2020*, 349–354. <https://doi.org/10.1109/IC2IE50715.2020.9274671>
- Husain, A. (2022). *Game Puzzle Edukatif Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis Android*. 1(I).
- Juhriyansyah, D., Ariffin Abdul Mutalib, Adi Lukman Saad, Mohamad Nizam Ayub, Ainuddin Wahid Abdul Wahab, & Ali Mohamed Hussein Nasralla. (2015). Usability Considerations Make Digital Interactive Book Potential for Inculcating Interpersonal Skills. *Jurnal Teknologi*, 77(29), 63–68. [https://www.researchgate.net/publication/287759989\\_Usability\\_considerations\\_make\\_digital\\_interactive\\_book\\_potential\\_for\\_inculcating\\_interpersonal\\_skills](https://www.researchgate.net/publication/287759989_Usability_considerations_make_digital_interactive_book_potential_for_inculcating_interpersonal_skills)
- Kaban, E., Candra Brata, K., & Hendra Brata, A. (2020). *Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN)* (Vol. 4, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kesuma, D. P. (2021). *Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ* (Vol. 8, Issue 3). <http://jurnal.mdp.ac.id>

- Kurnia, R., & Setri Pernantah, P. (2020). *Development of Learning Media for Early Childhood Based on the Mechatronics System*.
- Lee, L. K., Chau, C. H., Chau, C. H., & Ng, C. T. (2017). Using augmented reality to teach kindergarten students english vocabulary. *Proceedings - 2017 International Symposium on Educational Technology, ISET 2017*, 53–57. <https://doi.org/10.1109/ISET.2017.20>
- Menora, T., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., Sidhi, T. A. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). *Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality* (Vol. 3, Issue 1).
- Moedt, K., & Holmes, R. M. (2020). The effects of purposeful play after shared storybook readings on kindergarten children's reading comprehension, creativity, and language skills and abilities. *Early Child Development and Care*, 190(6), 839–854. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1496914>
- Mukhtar, L., Zukhairina, D., & Afandi, M. (2020). *Orientasi Baru Pendidikan Anak usia dini teori dan aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group).
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Pradana Putra, A., Andriyanto, F., Dewi Muji Harti, T., & Puspitasari, W. (2020). *Pengujian Aplikasi Point Of Sale Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing*.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Putri, D. P. E. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android*.
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Putri Sujana, A. (2022). *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16273.92006>
- Setiawan, H., Mukhtar, H., Ilmu Komputer, F., & Muhammadiyah Riau, U. (2019). *Aplikasi Pengenalan Situs Bersejarah Di Kota Pekanbaru Dengan Augmented Reality Markerless Berbasis Android*.
- Setyaningsih, U., & Indrawati, I. (2022). Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3701–3713. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2340>
- Shadiq, J., Safei, A., Wahyudin Ratu Loly, R., sitasi, C., Rwr, L., & Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing, P. (2021). Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing. *Information Management for Educators and Professionals*, 5(2), 97–110.

- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). *An Indonesian Adaptation of the System Usability Scale (SUS)*.
- Shargunam, S., & Rajakumar, G. (2022). Interactive Learning Application for Kindergarten Education Using Mobile Based Augmented Reality. *Asian Journal of Engineering and Applied Technology*, 11(1), 25–28. <https://doi.org/10.51983/ajeat-2022.11.1.3301>
- Siregar, I. S. (2022). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip*. 2(1).
- Suhardi. (2018). *Perancangan Video Pembelajaran untuk Menerjemahkan Kata dalam Bahasa Korea ke Bahasa Indonesia Serta Pengucapannya dalam Bahasa Korea*.
- Suherman, & Yadi. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Materi Intranet. In *Jurnal Ilmiah Betrik* (Vol. 10, Issue 03).
- Syahidi, A. A., Asyikin, A. N., Sania, R., & Subandi, S. (2021). Implementation and Evaluation of User Experience on Mobile Augmented Reality Technology-Based Brochure Applications. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(2), 137–146. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.3404>
- Tuli, N., & Mantri, A. (2020). Usability principles for augmented reality based kindergarten applications. *Procedia Computer Science*, 172, 679–687. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.089>
- Ulfa, N. M. (2020). *Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini*. <http://genius.iain-jember.ac.id>
- Wahdan Wilsa, A. (2019a). Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Multimedia Interaktif dengan Buku Teks dalam Pembelajaran Biologi di SMA. *Mangifera Edu*, 4(1), 62–70. <https://doi.org/10.31943/mangiferaedu.v4i1.42>
- Wahdan Wilsa, A. (2019b). Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Multimedia Interaktif dengan Buku Teks dalam Pembelajaran Biologi di SMA. *Mangifera Edu*, 4(1), 62–70. <https://doi.org/10.31943/mangiferaedu.v4i1.42>