

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Afdal, M. Irsyad, and F. Yanto, "PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN LAPISAN PERMUKAAN BUMI BERBASIS 3D," *Jl. HR Soebrantas, KM. 18*, vol. 4, no. 1, p. 28293.
- [2] N. Alfitriani, W. A. Maula, and A. Hadiapurwa, "Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi," 2021.
- [3] S. Nurdianti, "IMPLEMENTASI MEDIA VISUAL DAN AUDIOVISUAL TERHADAP PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," vol. 2, no. 1, pp. 642–650, 2019.
- [4] N. E. Nurjanah and T. T. Mukarromah, "Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur," *Jurnal Ilmiah Potensia*, vol. 6, no. 1, pp. 66–77, 2021, doi: 10.33369/jip.6.1.
- [5] F. Thoriq, I. #1, and F. #2, "Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas Yang Umum Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality," *Jurnal Telematika*, vol. 14, no. 1.
- [6] D. Aji Pangestu, N. Hayati, F. Teknologi Komunikasi dan Informatika, U. Nasional Ps Minggu, K. Jakarta Selatan, and D. Khusus Ibukota Jakarta, "AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI LAPISAN ATMOSFER MENGGUNAKAN ALGORITMA FAST CORNER."
- [7] H. Filtri, Y. Novitasari, P. Guru Pendidikan Anak Usia Dini, U. Lancang Kuning, and B. Inggris, "Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Media Pembelajaran Bernilai Ekonomis Berbasis Recycle System untuk Pendidikan Anak Usia Dini," vol. 4, no. 2, pp. 813–819, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.296.
- [8] F. Lestari, "KAJIAN POTENSI PEMUDIK ANGKUTAN LEBARAN TAHUN 2019 BERBASIS SURVEI ONLINE," *Jurnal Penelitian Transportasi Darat*, vol. 21, no. 1, pp. 31–36, Feb. 2020, doi: 10.25104/jptd.v21i1.1165.

- [9] H. Gunawan, E. V. Haryanto, and M. B. Akbar, "MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID."
- [10] S. Jurusan, P. Sosiologi, U. Sultan, and A. Tirtayasa, "MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR," vol. 2, no. 1, pp. 470–477, 2019.
- [11] R. Seviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Pembelajaran Geografi Materi Planet di Tata Surya," *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, vol. 6, no. 2, pp. 198–208, Dec. 2022, doi: 10.29408/geodika.v6i2.6122.
- [12] A. Febriyandani and I. Diana Sholihati, "Algoritma Fast Corner Detection dan Natural Feature Tracking Media Tumbuhan Berbasis Augmented Reality," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 3, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [13] P. M. Hasugian, F. Riandari, and Y. Perwira, "Peningkatan Kreativitas Siswa SMA Sekota Medan Dengan Pengenalan Teknologi Augmented Reality 3D Menggunakan Android," vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2020.
- [14] "Augmented Reality Marker Based Tracking".
- [15] M. Jayusman and M. Fikri Hidayatullah, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG BATIK BERBASIS MOBILE."
- [16] N. Abidin and A. F. Haq, "Aplikasi Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android," *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, vol. 6, no. 1, 2023.
- [17] A. Abdul Wahid Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Sumedang, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi." [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/346397070>