

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurkholis, “Dampak Pandemi Novel-Corona Virus Disiase (Covid-19) Terhadap Psikologi Dan Pendidikan Serta Kebijakan Pemerintah,” *Pgsd*, vol. 6, no. 1, pp. 39–49, 2020, doi: <https://doi.org/10.32534/jps.v6i1.1035>.
- [2] J. Gunawan, T. J. Pattiasina, and E. M. Trianto, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Warna Objek 3D Kepada Anak Usia Dini Berbasis Android,” *Teknika*, vol. 6, no. 1, pp. 47–53, 2017, doi: 10.34148/teknika.v6i1.62.
- [3] C. Oranç and A. C. Küntay, “Learning from the real and the virtual worlds: Educational use of augmented reality in early childhood,” *International Journal of Child-Computer Interaction*, vol. 21. Elsevier B.V., pp. 104–111, Sep. 01, 2019, doi: 10.1016/j.ijcci.2019.06.002.
- [4] R. Roedavan, *Unity Tutorial Game Engine Edisi Revisi*. Bandung: Informatika, 2016.
- [5] S. Hansun, M. B. Kristanda, and M. W. Saputra, *Pemrograman Android Dengan Android Studio IDE*. Yogyakarta: Andi, 2018.
- [6] Wahana Komputer, *Mudah Membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D*. Yogyakarta: Andi, 2014.
- [7] Jubilee Enterprise, *Blender Untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.
- [8] C. Wartmann, *Panduan Lengkap Menggunakan Blender*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2004.
- [9] R. Arief Ahmadi, J. Adler, and S. L. Ginting, “Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Gerakan Shalat,” *Pros. Semin. Nas. Komput. dan Inform.*, 2017, [Online]. Available: <https://www.mendeley.com/catalogue/ef068f20-d592-3b45-9f03-74d4ae05ce84/>.
- [10] R. Mauludin, A. S. Sukanto, and H. Muhardi, “Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 3, no. 2, p. 117, 2017, doi: 10.26418/jp.v3i2.22676.
- [11] T. Afirianto, W. S. Wardhono, B. N. Pelealu, M. A. Akbar, U. Brawijaya, and P. Korespondensi, “Media Pembelajaran Calistung Hewan Berteknologi Augmented Reality Untuk Menarik Minat Belajar Anak,” vol. 8, no. 2, pp. 381–388, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202184510.

- [12] R. Hidayat, “Aplikasi Penjualan Jam Tangan Secara Online Studi Kasus: Toko JAMBORESHOP,” *J. Tek. Komput.*, vol. III, no. 2, pp. 90–96, 2017.
- [13] M. (2018) Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, “Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia,” *JurTI (Jurnal Teknol. Informasi)*, vol. 2, no. 2, pp. 113–121, 2018, [Online]. Available: <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425>.
- [14] Triono, Z. Hakim, and R. Amelia, “Perancangan Aplikasi Dashboard Pengelolaan Hasil Produksi Departemen Finishing Berbasis Web Pada PT Panarub Industry,” *Sisfotek Glob.*, vol. 8, no. 2, pp. 84–89, 2018.
- [15] M. D. Irawan and S. A. Simargolang, “Implementasi E-Arsip Pada Program Studi Teknik Informatika,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, p. 67, 2018, doi: 10.36294/jurti.v2i1.411.

