

DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, N. (2022, November 5). *Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia*. Good Stats. <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>
- Andriyat Krisdiawan, R. (2019). *Penerapan Model Pengembangan Game GDLC (Game Development Life Cycle) Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile*. 2(1), 3–4.
- Antara. (2022, January 21). *DMI Ungkap 65% Umat Islam Indonesia Tidak Bisa Baca Al-Qur'an*. Detik News. <https://news.detik.com/berita/d-5910768/waketum-dmi-ungkap-65-umat-islam-di-ri-tak-bisa-baca-al-quran>
- Azis, H. (2022). Aplikasi Pembelajaran Struktur Jaringan Tumbuhan Dengan Augmented Reality. *Informatika*, 1, 11–12.
- Berliana, D. E. (2020). *Perbandingan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Yang Memperoleh Model Pembelajaran Team Games Turnamen (TGT) Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Siswa Sman 16 Bandung Kelas X*. 27–28.
- Christy, J. (2018). Implementasi Augmented Reality dalam Pemilihan Menu Makanan dan Minuman Sesuai Selera Pemesanan. *Ilmu Komputer*, 1, 15–17.
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Informatika*, 6, 2–3. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ji/article/view/5373>
- Hariyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Karman*, 7, 1–2.
- Hasanah, U. (2019). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak*, 5, 1–2.
- Jaya, S. A. F. (2019). Al-Qur'an dan Hadis Sebagai Sumber Hukum Islam. *Indo-Islamika*, 9, 1–2.
- Kurnia, R. (2019). Konsepsi Bermain dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Educhild*, 1, 80–81.
- Lovandri, A. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Makanan Khas Riau. *Informatika*, 1, 13–14.
- Maulana, S. (2018). Pembelajaran Huruf Hijaiyah bagi Anak Usia Dini. *ISSN*, 2, 175–188. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece2>

- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Pembelajaran Augmented Reality. *Edukasi Elektro*, 1, 3–4. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Nurrohman, A. (2021). Analisis Edugame Berbasis Android. *Sinasis*, 247(1), 3–4.
- Pitri, R. (2021). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Molekul Kimia Menggunakan Augmented Reality (AR). *Informatika*, 1, 10–11.
- Rahayu, Y. F. (2020). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle di Kelompok B TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri. *PGPAUD*, 3–4.
- Sari, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku Pada Materi Operaso Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa. *Pendidikan Matematika*, 1, 20–21.
- Sari, M. K. (2021). Media Pembelajaran Tanaman Transgenik Menggunakan Augmented Reality(AR). *Informatika*, 1, 22–23.
- Siregar, I. S. (2022). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip*. 2(1).

