

## DAFTAR PUSTAKA

- Aadi Jindal. (2024). Augmented Reality Applications in Mechanical System Design and Prototyping. *Darpan International Research Analysis*, 12(3), 1–13. <https://doi.org/10.36676/dira.v12.i3.51>
- Abidin, N., & Haq, A. F. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 6(1).
- Adhimah, S., Mas, L., Hasan, U., Tinggi, S., Arab, I. B., Dakwah, D., Agung, M., & Ampel, S. (2024). Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab melalui Gadget oleh Komunitas Guru Anak Usia Dini ARTICLE INFO ABSTRACT. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 65–71.
- Adi Prihandono. (2023). Aplikasi Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Augmented Reality. <https://doi.org/doi.org/10.26877/jiu.v9i1.15773>
- Aidil Saputra. (2018). *Aidil Saputra: Pendidikan Anak pada Usia Dini* |. <https://doi.org/10.47498/tadib>
- Ali, A. A., Omran, N. F., & Esmail, M. F. (2022). Design an augmented reality application for Android smart phones. In *Kafrelsheikh Journal of Information Sciences-ISSN* (Vol. 3, Issue 1). Online. <https://kjis.journals.ekb.eg/>
- Anggreani, C., & Satrio, A. (2021). Pengembangan Flashcard Berbasis Augmented Reality untuk Anak Usia Dini. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 5126–5135. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1639>
- Annisa Fitri, C., Hidayat Al Ikhsan, S., & Agus Setiawan, F. (2024). Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Fasilitas Umum Universitas IBN Khaldun Bogor. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 3).
- ATEŞ, H. (2024). The Sport Applications and Implementations of Augmented Reality(AR) Technologies. *International Journal of Sport Culture and Science*. <https://doi.org/10.14486/intjcs.2024.701>
- Cahyaningtyas, A. S. (2020). Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini Di indonesia.
- Danang Yuangga, K. (2023). Transformasi Digital dalam Pendidikan Ekonomi: Menyiapkan Generasi Muda untuk Menghadapi Tantangan Ekonomi Digital. <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>

- Dikwan Moeis. (2016). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Dengan Pemanfaatan Augmented Reality Berbasis Android. <https://doi.org/doi.org/10.56708/siberpro.v1i2.265>
- Diya Amalia Rais, R., Saman, A., & Negeri Makassar, U. (2024). Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 2). <https://jurnaldidaktika.org>
- Elsa Patricia Senduk. (2016). *M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality*. <https://doi.org/doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14929>
- Fatoni, F., & Irawan, D. (2019). Implementasi Metode Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Informasi Izin Produk Makanan. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 8(2), 159–164. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v8i2.679>
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Gandana, G., Nuraly Masum Aprily, Aini Loita, Rifki Ahmad Fauzi, Chusna Arifah, & Risa Arosyidah. (2023). Peran Media Digital dalam Bingkai Etnopedagogik sebagai Upaya Optimalisasi Pencapaian Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Masa Depan. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2117–2125. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7778>
- Gilang Afridiatama, M., & Wiverdi, R. (2024). PT. Media Akademik Publisher Perbandingan Pendidikan Anak Usia Dini Di Indonesia Dan Belanda. *JMA*, 2, 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Gonzalez-Argote, D., Vitón-Castillo, A. A., & Gonzalez-Argote, J. (2024). Application of augmented reality in automotive industry. *EAI Endorsed Transactions on Internet of Things*, 10. <https://doi.org/10.4108/eetiot.5223>
- Haq, M. S., Dini Darmayanti, Ria Thalia, & Rifda Alda Ufaira. (2024). *Transformasi literasi anak usia dini dengan e-book: pelatihan book creator untuk guru pendidikan anak usia dini*.
- Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3759–3770. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1657>
- Hidayati, D. (2022). Sistem Informasi Pendidikan dan Transformasi Digital.

- Huda, I., & Fuadi, Y. (2019). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Media Pembelajaran Mikrokontroler Berbasis Andorid Dengan *Platfrom Arcore* (Vol. 17, Issue 1).
- Imamah, I., Rahayuliana, R., Hasibuan, D. A. S., Elliza, E., Kurniawati, K. N., Suhardja, M., Mu'awanah, M., Nurkamisah, N., Silfya, R., & Ratna, S. (2023). Implementasi Kurikulum RA Menuju Merdeka Belajar dalam Bingkai Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin untuk Guru-Guru RA Se-Kecamatan Sagulung Kota Batam. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6(9), 3803–3813.  
<https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i9.11444>
- Irmade, O., Widjanarko, P., & Andaryani, E. T. (2022). Augmented Reality as Early Childhood Learning Media: Environment Theme. *Edukasi*, 16(1), 12–19. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v16i1.36655>
- iskandar. (2022). *Metode Penelitian Dakwah*.
- Julianto, A., Kurniah, N., Kristiawan, M., Risdianto, E., & Siregar, N. S. (2024). Manajemen pendidikan anak usia dini: peluang dan tantangan masa depan. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 12(4), 347–362.  
<https://doi.org/10.29210/1131300>
- Juwariah, S., Lina Rahmayanti, B., Watini, S., & Sunhaji, A. (2023). Implementasi TV Sekolah Sebagai Media Pembelajaran Digital yang Aman bagi Pendidikan Anak Usia Dini di TK Al-Hamidiyah Depok.  
<https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. 2(2).
- Kmurawak, R. M., Setyaningsih, D., & Pd, M. (2020). Early Childhood Education Program-Universitas Muhammadiyah Surakarta Use Of Augmented Reality As A Learning Media In Early Childhood Education Solideo Perumnas I Jayapura. *Early Chilhood Research Journal) ISSN Numbers: Print*, 2655–9315. <http://journals.ums.ac.id/index.php/ecrj>
- Kurniawan, M., Putri, Y. A., & Alianti, G. C. (2024). Learning Fun English through Pop-Up QR Book: An Audio-Visual Aid for Early Childhood Foreign Language Development. *European Journal of Education and Pedagogy*, 5(1), 7–14. <https://doi.org/10.24018/ejedu.2024.5.1.788>
- Lang, J., & Spišák, D. (n.d.). Activity Diagram as an Orientation Catalyst within Source Code. In *Acta Polytechnica Hungarica* (Vol. 18, Issue 3).

- Lisnawati, R., Jannah, N. L., & Andika Sari, D. (2024). Independent Curriculum Policy in Early Childhood Education Units in Indonesia. *Jurnal Edusci*, 2(1), 14–22. <https://doi.org/10.62885/edusci.v2i1.457>
- Lorena, S., Ginting, B., Rinaldy Ginting, Y., & Aditama, W. (2017). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android.
- Lutfi. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Vol. 4, Issue 2).
- Malik, M. I., Sindhu, M. A., & Abbasi, R. A. (2023). Extraction of use case diagram elements using natural language processing and network science. *PLoS ONE*, 18(6 June). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0287502>
- Maria Lewiayu Vierke, I., Syarief, R., Fahmi, I., & Sailah, I. (2024). Analisis Struktural Interpretatif untuk Merancang Transformasi Digital Pendidikan Tinggi di Indonesia. *XII. Issu*, 1. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>
- Mau, L. M., Kelen, Y. P. K., Seran, K. J. T., Timor, U., Km, J., & Kefamenanu, K. S. (2024). Implementasi Augmented Reality untuk Pengenalan Sayuran Berbasis Android bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 7(5).
- Mealy, P., & Sons. (2018). *Virtual & Augmented Reality*.
- Melliofatria. (2024). Proceeding of International The Role of Augmented Reality (AR) Technology in Education: Impact on Material Comprehension. <https://doi.org/10.36378/internationalconferenceuniks.v2i1>
- Mhatre, M., & Andhale, P. (2024). *AR-based interactive Learning Software using Vuforia & Unity 3D*. [www.irjet.net](http://www.irjet.net)
- Miftahul Jannah. (2023). Transformasi Digital dalam Manajemen Pendidikan Islam: Peluang dan Tantangan.
- Muhid, A., Apriani Wulandari, D., & Tanashur, P. (2025). Implementasi Total Physical Respon dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di TK Donbosco Cakranegara (Vol. 4, Issue 1).
- Munawar, B. (2020). Pemanfaatan Bahan Ajar Digital Berupa Animasi pada Pendidikan Anak Usia Dini. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jppppaud/index>
- Mustafa Altun, & Hassan Khurshid Ahmad. (2021). The Use of Technology in English Language Teaching: A Literature Review. *International Journal of*

- Social Sciences & Educational Studies*, 8(1).  
<https://doi.org/10.23918/ijsses.v8i1p226>
- Nababan, Winarti Agustina, & Nasib Tua Lumban Gaol. (2023). *Manajemen Strategi Dalam Meningkatkan Pengelolaan Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Pada Era 4.0*. <https://www.bssn.go.id/waspada->
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6462–6468.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Ningrum, V. F., Sumarni, W., & Cahyono, E. (2021). Development of Augmented Reality-Based Learning Media on Concept of Hydrocarbon to Improve Multi-representation Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(SpecialIssue), 256–265.  
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v7ispecialissue.1038>
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran. In *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA* (Vol. 03, Issue 01).
- Novianti, R., & Pratiwi, N. (2024). Augmented Reality (Ar) Media To Stimulate Early Reading Skills In Early Childhood. *Jiv: Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 19(2). <https://doi.org/10.21009/JIV.1900.10>
- Nugraha, M. A., Sularsa, A., & Zani, T. (2022). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Tema “Ruang Kelas” Untuk Anak Sd Berbasis Aumented Reality (Vol. 8, Issue 1).
- Olguín-Martínez, C. M., Bracho Rivera, R. I., Ramos Perez, R. L., Villacorta Guzmán, J. R., Romero-Carazas, R., Rosillo Suárez, N., Bracho Mosquera, A. S., Mora-Barajas, J. G., Román-Mireles, A., Rodríguez-Álvarez, A. M., Carbache Mora, C., Ormaza Esmeraldas, E. del C., Vera Barrios, B. S., Rodríguez Vásquez, M. P., Buelna-Sánchez, R., De La Paz Rosales, M. T. D. J., Nieves-Lizárraga, D. O., Velarde-Osuna, D. V., & Bracho Rivera, M. A. (2024). Applications of augmented reality technology in design process. *Gamification and Augmented Reality*, 2, 33.  
<https://doi.org/10.56294/gr202433>
- Prihandono, A. (2023). Aplikasi Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Augmented Reality. <https://doi.org/doi.org/10.26877/jiu.v9i1.15773>
- Primayanti, I., & Esser, B. R. N. L. (2023). Modifikasi Permainan Montessori terhadap Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini Kelompok A TK Al Ijtihad. *Empiricism Journal*, 4(2), 686–692.  
<https://doi.org/10.36312/ej.v4i2.1738>

- Puspitasari, L., Pradana, H., & Hasanah, H. (2024). *Penerapan Media Media Augmented Reality Untul Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini*. 12, 115–126. <https://doi.org/10.20961/kc.v12i2.86044>
- Rais, R. D. A., Saman, A., & Makassar, U. N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 2). <https://jurnaldidaktika.org>
- Ratnawati Susanto. (2023). Transformasi Digital Dan Pengukuran Kompetensi Pedagogik Serta Pengukuran Profil Berkelanjutan Guru Sdn Kedoya Utara.
- Rauschnabel, P. A. (2023a). Boosting Brands with Augmented Reality: Why and When it Works. *NIM Marketing Intelligence Review*, 15(2), 24–29. <https://doi.org/10.2478/nimmir-2023-0013>
- Rauschnabel, P. A. (2023b). Boosting Brands with Augmented Reality: Why and When it Works. *NIM Marketing Intelligence Review*, 15(2), 24–29. <https://doi.org/10.2478/nimmir-2023-0013>
- Rini Juliana Sipahutar. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Pengembangan Literasi Digital pada Anak Usia Dini di Indonesia.
- Riska Rahman Tanjung, Annida Azhari Ritonga, Bintang Mahrani Abdullah, Nita Afriani Siregar, & Armilah Armilah. (2024a). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Teknologi. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 211–217. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i2.2195>
- Riska Rahman Tanjung, Annida Azhari Ritonga, Bintang Mahrani Abdullah, Nita Afriani Siregar, & Armilah Armilah. (2024b). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Teknologi. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 211–217. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i2.2195>
- Rita Sahara Munte, M. K. A. M. M. S. (2024). Inovasi Guru Melalui Transformasi Digital di Sekolah Berbasis Islam Terpadu.
- Rohita, R., & Sekarlawu, H. H. (2019). *Understanding of Kindergarten Teachers of the 2013 Curriculum of Early Childhood Education*.
- Saputri. (2017). Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata dan Hasil Belajar.
- Saputri. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan Desain Komunikasi Visual untuk Komunitas.

- Saravanan, Y. G., Shankar, J. D., & Ganapathy, N. (2024). *AR-Med: Illuminating Healthcare's Path With Augmented Reality*.  
<https://doi.org/10.58532/V3BGMS21P1CH3>
- Satrio, B., Suryanto, A., Mulwinda, A., & Fathoni, K. (2021). *Implementasi Virtual Bussiness Card Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality*. 8(4), 693–702. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202182690>
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. [www.weforum.org](http://www.weforum.org)
- Sendy Wiranata, Nasrullah Nasrullah, & Inayati Fitriyah Asrimawati. (2024). *Investigating technology integration in English language instruction from 2018 to 2024: A systematic literature review*.
- Septi Eirlangga, Y., Syaputra, A. E., Manurung, K. H., Suryani, N., Hayati, N., & Hendra, Y. (2024). Peluang dan Tantangan Transformasi Pendidikan Melalui Teknologi. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 1, Issue 1).
- Shamshul, I. S. M., Ismail, H. H., & Nordin, N. M. (2024). Using Digital Technologies in Teaching and Learning of Literature in ESL Classrooms: A Systematic Literature Review. In *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* (Vol. 23, Issue 4, pp. 180–194). Society for Research and Knowledge Management.  
<https://doi.org/10.26803/ijlter.23.4.10>
- Simon, J. (2023). Augmented Reality Application Development using Unity and Vuforia. *Interdisciplinary Description of Complex Systems*, 21(1), 69–77.  
<https://doi.org/10.7906/indcs.21.1.6>
- Sinduningrum, E., Rosalina, R., & Hilda, A. M. (2019). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Media Pengenalan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini. *Jurnal SOLMA*, 8(1), 142. <https://doi.org/10.29405/solma.v8i1.3151>
- Siswono, H., Zahro, I., & Cahyono, A. E. (2024). Development of an Augmented Reality Book Based on Science Inquiry for Early Childhood. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 10(4), 1403.  
<https://doi.org/10.33394/jk.v10i4.12984>
- Sri Wahyuni, V., & Saktian Laksito, G. (2021). Overview of Some Learning Methods for Early Childhood. *International Journal of Ethno-Sciences and Education Research*, 1(4), 93–96.
- Stai, N. El, & Adabi, I. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di Ra Hasanusholihat Tangerang Lutfi (Vol. 4, Issue 2).

- Suhendra, A. A., Agung, G., Putri, A., Made, G., & Sasmita, A. (2021). Evaluasi Usability User Interface Website Menggunakan Metode Usability Testing Berbasis ISO 9241-11 (*Studi Kasus PT.X*) (Vol. 2, Issue 3).
- Tanjung, R. R., Ritonga, A. A., Abdullah, B. M., Siregar, N. A., & Armilah, A. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Teknologi. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 211–217.  
<https://doi.org/10.58192/sidu.v3i2.2195>
- Uzer, Y. (2019). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Melalui Metode Gerak Dan Lagu Anak Paud (Vol. 2, Issue 1).
- Watini, S., Wulandari, A., Sri Pujiyanti, E., & Hermawansyah, W. (2024). Workshop Satu Sekolah Satu Chanel TV dalam Implementasi Merdeka Mengajar pada Lembaga PAUD. In *Ainara Journal* (Vol. 5, Issue 1).  
<http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Wira, T., Suryawijaya, E., & Aqmala, D. (2023). *Neo Journal of Economy and Social Humanities Augmented Retail Marketing: Comprehending Customer Satisfaction by AR Marketing Media*. 2(4), 223–238.  
<https://doi.org/10.56403/nejesh.v2i3.139>
- yan liu. (2023). The Key Factors and Methods of Preschool Curriculum Teaching. *International Journal of New Developments in Education*, 5(23).  
<http://doi.org/10.25236/ijnde.2023.052321>
- Yılmaz, Z. A., & Gözümlü, A. İ. C. (2023). Augmented reality app in pre-school education: Children's knowledge about animals. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 12(2), 130–151.  
<https://doi.org/10.37134/saecj.vol12.2.8.2023>