

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Supriyono. (2014). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Anggraini S., Lia dan Kirana Nathalia (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Baya, Marjani Sabrina dan Yanuar Rahman (2015). *Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Keraton Cirebon, 4*.
- B. Hurlock, Elizabeth (2013). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Chang, Hwang, dkk (2011). *Edutainment Technologies*. London New York: Springer.
- Dwi Utami, Ayudhia dan Yanuar Rahman (2019). *Perancangan Buku Ilustrasi Ecobrick Sebagai Penanganan Sampah Plastik untuk Anak Sekolah Dasar, 2*.
- Fariz, (2009). *Living in harmony: jati diri, ketekunan, dan norma*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Hafid, Abd (2002). *Buku Bergambar sebagai Sumber Belajar Apresiasi Cerita di Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Sumber Belajar : Kajian Teori dan Aplikasinya. Nomor 1 Th.9 September 2002.
- Kurniati, Euis. (2017). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran Sesuai dengan Kurikulum 2013*. Surabaya : Kata Pena.
- Nuurussa'adah, Fatimah dan Yanuar Rahman (2017). *Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Masuknya Islam Ke Indonesia, 3*.
- Pamoedji, Maryuni, dkk (2017) *Mudah Membuat Games Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Putra, Radhea Wicaksono (2016). *Permainan Augmented Reality dalam Mendukung Pembelajaran Anak Tentang Binatang Pada IOS*. 5(2), 42-46.
- Poghosyan, S. (2019). *Learning-Oriented Augmented Reality Technology*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/331181344>

_Section_9_Pedagogy_LEARNINGORIENTED_AUGMENTED_REALITY_TECHNOLOGY

- Rustan, Surianto. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Rahmawati, Dian (2016). *Aku Pintar Dengan Bermain*. Surakarta: Metagraf.
- Safanayong, Yongki. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA.
- Shapiro, Linda dan George C. Stockman. (2001). *Computer Vision*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Syaodih, Ernawulan. 2002. *Pesikologi Perkembangan anak. Makalah disampaikan dalam kegiatan P2M*. Lembang (14 Agustus 2002)
- Aktual. 2017, *FPPI: 65 Persen Anak Indonesia Susah Tidak Mengenal Permainan Tradisional*. Diakses pada <https://aktual.com/fppi-65-persen-anak-indonesia-sudah-tidak-mengenal-permainan-tradisional> (12 Desember 2019, 15:35).
- Bowman, J. 2019, *What Genre is my Children's Book?*. Diakses pada <https://www.jennybowman.com/what-genre-is-my-childrens-book/> (10 Desember 2019, 20:30).
- Fernando, Mario. 2013, *Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Manado: Universitas Klabat Manado. Diakses pada <https://www.kajianpustaka.com/2017/08/augmented-reality-ar.html?m=1> (19 April 2020, 20:30)
- Haris. 2008, *Permainan Tradisional Cocok Bagi Perkembangan Anak*. Diakses pada <https://edukasi.kompas.com/read/2008/12/15/20574499/Permainan.Tradisional.Cocok.Bagi.Pengembangan.Anak> (25 January 2020, 10:30)
- Ismi, N. 2017, *Pengaruh Gadget pada Anak*. Diakses pada www.kominfo.go.id/content/detail/10161/pengaruh-gadget-pada-anak/0/sorotan_media (18 September 2019, 21:32).
- Jogja, T. 2018, *Pentingnya Permainan Tradisional Nusantara Bagi Perkembangan Anak*. Diakses pada <https://lifestyle.uzone.id/pentingnya-permainan-tradisional-nusantara-bagiperkembangan-anak> (24 September 2019, 22:38).

Larasati, Awita Ekasari. 2018, *10 TIPS DASAR MEMBUAT DESAIN KARAKTER*.

Diakses pada <https://idseducation.com/articles/tips-dasar-membuat-desain-karakter/> (17 Februari 2020, 19.30)

Rahmat, Berki. 2011, *Analisis dan Perancangan Sistem Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality*. Medan: Universitas Sumatera Utara.

Diakses pada <https://www.kajianpustaka.com/2017/08/augmented-reality-ar.html?m=1> (19 April 2020, 21:30)