

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. Muhammad, “PERLINDUNGAN ANAK DALAM PERSPEKTIF ISLAM,” vol. Vol 6, No, 2014.
- [2] S. Andi, “TANGGUNG JAWAB KELUARGA DALAM PENDIDIKAN ANAK,” vol. Vol 2, No, 2015.
- [3] A. P. Kurniawan, N. N. Sartono, F. A. Zikra, and A. I. Ulwan, “Multimedia Augmented Reality Technology in Daily Basic Knowledge Learning Media for Early Childhood and Kindergarten,” vol. 03, p. 19, 2019.
- [4] AK Nenggala, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Grafindo Media Pratama, 2007.
- [5] E. S. W. S, *Mengenal Makanan Sehat*. Jakarta: Penebar Cif, 2008.
- [6] T. Nurbiyati, “PENTINGNYA MEMILIH JAJANAN SEHAT DEMI KESEHATAN ANAK,” vol. Vol 3, No, 2014.
- [7] Nokman Riyanto, *7 Karya 1 Buku*. Banjarnegara: CV Pelita Gemilang Sejahtera, 2018.
- [8] M.F Rentor, *Membangun AR Android Dengan Vuforia dan Unity*. 2015.
- [9] M. E. Apriyani, M. Huda, and S. Prasetyaningsih, “Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah,” vol. 8, no. 1, 2016.
- [10] T. Rahman and F. Fuadatun, “Peningkatan kemampuan anak usia dini mengenal konsep bilangan melalui media flashcard,” vol. 1, no. 1, pp. 118–128, 2017.
- [11] K. T. Martono and R. Kirdalukmana, “Mobile Augmented Reality Jurusan Sistem Komputer Universitas Diponegoro Berbasis Android,” vol. 4, p. 18, 2014.
- [12] Indra Setya Himawan, “PERANCANGAN KARTU PINTAR MENGENAL MAKANAN SEHAT DENGAN TEKNIK AUGMENTED

REALITY BAGI ANAK USIA 4-5 TAHUN,” 2020.

- [13] A. M. S and Hendrianto, “Augmented reality on android operating system based device,” vol. 6, p. 199, 2012.
- [14] H. Vitono, H. Nasution, and H. Anra, “Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android,” vol. 4, p. 2, 2016.
- [15] Muntahanah¹, R. Toyib², and Miko Ansyori³, “PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA KATALOG RUMAH BERBASIS ANDROID,” vol. Volume IV, 2017.
- [16] R. Kusumawati and A. Mariono, “PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD TEMA BINATANG UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK ASEMJAJAR-SURABAYA,” vol. 4, pp. 24–32, 2016.
- [17] Y. Bassil, “A Simulation Model for the Waterfall Software Development Life Cycle,” vol. 2, no. 5, 2012.