

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu, M., & Toyon, S. (2021). Explanatory sequential design of mixed methods research: Phases and challenges. *International Journal Of Research In Business And Social Science*, 10(5), 253–260. <https://www.ssbfnct.com/ojs/index.php/ijrbs>
- Afifah, S. N., & Chasanatun, F. (2023). Peran Orang Tua Dalam Pengembangan Literasi Dini Pada TK di Kecamatan Kartohajro Kota Madiun. *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 04(02), 226–242.
- Afnida, M., & Suparno, S. (2020). Literasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi dan Praktik Guru di Prasekolah Aceh. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 971. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.480>
- Alexandra, W., Putra, A. D., & Puspanigrum, A. S. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 1–24. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Amalia, D. (2023). Optimalisasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media Gawai. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.743>
- Arianti, N., Wiarta, I. W., & Darsana, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 385–393.
- Arifudin, O. (2021). *Konsep Paud*. Bandung:Widina Bkhati Persada.
- Asry, A. I. (2019). Penerapan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking pada Maket Rumah Virtual. *Jurnal Informatika Ainet*, 1(2), 52–58.
- Batubara, H. H. (2020). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Semarang:Fatawa Publishing.
- Cahyaningtyas, A. S. (2020). Pembelajaran Menggunakan Augment Reality Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2850>
- Fatmawati, P. Y., Karisman, A., Tinggi, S., Multimedia, T., & Abditama, C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital di Era Pembelajaran Abad 21. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 201–208. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v2i2.1088>

- Giroth, L. G. J., Purnomo, K. D. M., Dotulong, F., Mokoginta, D., & Pusung, P. H. (2024). Konsep , Urgensi dan Strategi Pembangunan Literasi Digital. *Journal Of Digital Literacy and Volunteering*, 2(2), 83–90. <http://jurnal.relawantik.or.id/index.php/ict>
- Gunawan, R. D. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Aplikasi Magic Book Pengenalan Profesi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 36–42. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.151>
- Hadju, V. A., & Aulia, U. (2022). *Desain Penelitian Mixed Method Desain Penelitian Mixed Method*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Helmi, A. (2023). *Penyusunan Instrumen Penelitian*.
- Husnul, H. hafidhoh, & Diana, R. R. (2021). Nilai-Nilai Karakter Dalam Film Animasi the Good Dinosaur Dan Relevansinyaterhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(02), 1–16. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol3.no02.a3895>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Khosibah, S. A., & Dimiyati, D. (2021). Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1860–1869. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1015>
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad Nasaruddin, D. (2022). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>
- Mimin, E., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 558–568. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/6462>
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>
- 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>
- Nauko, Y. S., & Amali, L. N. (2021). Pengenalan Anatomi Tubuh Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jambura Journal Of Informatics*, 3(2), 66–76. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i2.11720>

- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01), 1–6.
- Pebriyanti, S., & Fadli, U. (2023). Analisis Sistem Rekrutmen Dalam Upaya Meningkatkan Kinerja Karyawan Pada Tirta Tarum PDAM Karawang. *Nangroe: Jurnal Pengabdian Cindikia*, 2(3), 124–132. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8049490>
- Rachilda, A. F. Z., Sa'ida, N., & Budiman, A. (2023). Analisis tipe kepribadian introvert dan extrovert pada pembelajaran interaktif anak usia dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 26–40. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v4i1.8390>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Rissa, P., Intari, P., Made, N., Wijayanti, W., & Juwana, I. D. P. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar. *Jurnal PKM. Widya Mahadi*, 2(6), 98–109. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6606066>
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- Rochmah, E., & Labudasari, E. (2023). Penggunaan media berbasis teknologi dalam membangun literasi digital anak usia dini. *Seminar Nasional Program Studi PGSD-FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 4(2), 80–87.
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333>
- Sufa, F. F. (2020). *Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak ( TK ) Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Kolaboratif*. UNISRI Press.
- Sulianta, F. (2020). *Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya dalam Perspektif Social Studies*. June.
- Syamil, A., Putra, A. P. O. A., & Radjawane, L. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi*. Bandung:CV. Media Sains Indonesia.
- Syarifuddin, Ilyas, J. B., & Sani, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Dikota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2), 51–56.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(9), 3635–3645

- Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Pedagogy*, 9(2). <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/1078/903>
- Yuhanto, P. W., & Miyosa, A. S. (2022). Implementasi Augmented Reality ( AR ) Untuk Memvisualisasikan Portofolio Pemodelan 3d. *Jurnal Nawala Visual*, 4(1), 1–10.
- Yuliana, R. A., & Fitria, P. F. (2022). Strategi Diversifikasi Produk Buku Fiksi Sebagai Pengembangan Karya Tugas Akhir Penerbitan. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 254–269. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v1i3.1093>