

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, L. H., & Pratama, Y. H. C. (2022). Implementasi Paradigma Interaksi Manusia & Komputer Pada di Era Society 5.0: Systematic Literature Review. *Technology and Informatics Insight Journal*, 1(2), 88–98.
- Aulia Syafidah, & Sugito Sugito. (2024). Hubungan Kemampuan Bersketsa Dengan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Komik Di Kelas VIII MTs Al-Wardah Tembung. *Misterius : Publikasi Ilmu Seni Dan Desain Komunikasi Visual.*, 1(3), 16–23.
<https://doi.org/10.62383/misterius.v1i3.233>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Indarti, I. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. *BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 1(2), 128–137.
<https://doi.org/10.26740/baju.v1n2.p128-137>
- Irawan, A. C., & Sunarmi, S. (2023). Representasi Ilustrasi Komik Humor Satir God You Must Be Joking Karya Kharisma Jati. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 410–428.
- Irawan, D., Mulyati, M., Suhendra, R. N., Ferwani, S., Lumbantoruan, D. Y. R., Putri, M., Salma, K. S., & Febriani, Y. N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Google Sites Fiksi dan Nonfiksi Bahasa Indonesia Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tanjungpinang. *Journal of Education Research*, 4(3), 1275–1283.
- Kristianto, B. A. (2021). Aplikasi Augmented Reality Sederhana Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Unity. *Creating a Simple Profile Application Using Android Studio*. November, 0–8.

- Lembang, I. R., Riyadhi, A. N., & DK, M. R. R. T. M. (2022). Teknik ilustrasi digital freehand dalam pembuatan buku cerita bergambar “Friends” untuk anak usia dini. *SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI CETAK DAN MEDIA KREATIF*, 1(2), 45–51.
- Maros, H., & Juniar, S. (2021). EVALUASI KURIKULUM PENDIDIKAN “jurnal tawadhu” Vol.5 no.2,2021.” *Jurnal Tawadhu*, Vol.5 No.2 , 2021, 5(2), 218–229.
- Nasution, M. A. A. H., Siswanto, S., & Suryana, E. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 528–537.
- Novita, S. 2022. (2022). *PENGARUH MEDIA BUKU CERITA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS III SD NEGERI PERCONTOHAN KABANJAHE TAHUN AJARAN 2021/2022*. UNIVERSITAS QUALITY.
- Putri, A. D., & Suryana, D. (2022). Teori-Teori Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12486–12494.
- Ramadhani, R. A., Poerwanti, J. I. S., & Sularmi, S. (2021). Analisis kesesuaian nilai karakter cerita fiksi pada buku siswa kelas IV tema 8 sekolah dasar dengan nilai karakter kurikulum 2013. *Didaktika Dwija Indria*, 9(3), 23–28.
- Santi, I. H. (2020). *Analisa perancangan sistem*. Penerbit Nem.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., & Basri, M. (2023). Pengenalan bangun ruang menggunakan augmented reality sebagai media pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215.
- Wenthe, D. C. M., Pranatawijaya, V. H., & Putra, P. (2021). Aplikasi pengenalan objek untuk anak usia dini menggunakan teknologi augmented reality. *Universitas Palangka Raya*, 1–8.