

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ramadhan Lubis, Suci Pitri Yana, Dea Azka Nadira Pohan, Amanda Malika Nasution, and Wayana Anisa Damanik, “Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Tk 5 Tahun,” *MERDEKA J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 3, no. 3 SE-Articles, pp. 705–714, 2026, [Online]. Available: <https://doi.org/10.62017/merdeka.v3i3.6960>
- [2] E. S. Sri Wahyuni, “Membangun 6 Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Aktivitas Seni Dan Motorik D TK Poteumeureuhom,” pp. 167–186, 2021.
- [3] D. H. Asrina M. Saman, “Pola Asuh Orang Tua Milenial dalam Mendidik Anak Generasi Alpha di,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3(2), 524–532, 2022, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- [4] J. Tri Rezeky and F. Sari Hutagalung, “Implementasi Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pengenalan Bentuk Dan Warna Pada Anak Usia Dini Menggunakan Model Addie,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.,* vol. 10, no. 3, pp. 4162–4169, 2026, doi: 10.36040/jati.v10i3.18045.
- [5] K. Umam Marsa, F. Satrya Fajar Kusumah, and S. Hidayat Al-ikhshan, “Pengembangan Media Pembelajaran Huruf Alfabet Melalui Buku Cerita Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.,* vol. 9, no. 1, pp. 102–108, 2024, doi: 10.36040/jati.v9i1.12227.

- [6] R. N. Syam and F. W. , Sigit Sugiyanto, Tito Pinandita, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Buah-Buahan,” vol. 7, no. 1, pp. 66–77, 2025.
- [7] L. Indahsari and S. Sumirat, “Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif,” *Cognoscere J. Komun. dan Media Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 7–11, 2023, doi: 10.61292/cognoscere.v1i1.20.
- [8] A. Khusnul Khotimah, “Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini, ”<https://jurnal.staithawalib.ac.id/index.php/altahdzib/article/view/196>, vol. 2, no. 1, pp. 11–20, 2023.
- [9] Zunidar, Z. Aqila, S. Salim, and N. Fitrah, “Analisis Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh Mayer dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital,” *AMI J. Pendidik. dan Ris.*, vol. 4, no. 1, pp. 84–89, 2026, [Online]. Available: <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami>
- [10] D. Chandra, “Analisis Penggunaan Shape Language Dalam Pembuatan Concept Art Seri Animasi Sportbots Episode Horse Riding Di PT,” 2023.
- [11] R. A. Dila, “Proposal tugas akhir perancangan desain karakter film animasi 3d ‘ out of time ’ berbasis shape language sebagai visualisasi kehidupan pekerja generasi z,” Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta 2026, 2026.
- [12] Abdurrahman, “Teori Belajar Aliran Psikologi Gestalt Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran Abdurrahman,” タンパク質 核酸

酵素, vol. 46, no. 3, pp. 171–174, 2007, doi: 10.2320/materia.46.171.

- [13] J. Pakarena and N. Fadhilla, “Design Thinking Sebagai Pendekatan Perancangan Sukoco bahwa Di Indonesia Perusahaan,” vol. 10, pp. 1–4, 2025.
- [14] S. ; Martyastiadi, Yusup Sigit ; Theodosia, Raissa ; Prestasi, “Low-Poly Modeling Tokoh Dan Environtmen Dalam Desain Game 3D Pendahuluan Telaah Literatur,” vol. VIII, no. 1, pp. 50–57, 2015.