

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., Inten, D. N., Permatasari, A. N., & Mulyani, D. (2021). Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Saat Belajar dari Rumah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1997–2007. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1055>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Amanda, N. P. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENGENALAN KOMUNIKASI DASAR BAHASA INGGRIS BERBASIS MACROMEDIA FLASH KELAS V SD/MI*. 5–10.
- Dalton, T., & Hartanto, A. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Marbelin Sebagai Media Pembelajaran Anak-Anak Menggunakan Metode Design Thinking. *Prosiding Seminar Nasional AMIKOM Surakarta, November*, 331–337. <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/view/61>
- Dr. Juriono, S.Th.I., M. A. (2023). *Panduan Praktis Penggunaan Aplikasi Hadis, Cara Mudah Mencari Dan Meneliti Hadis Versi Digital*. Deepublish. https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Praktis_Penggunaan_Aplikasi_Hadi/hDjeEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Dwi Harlyan, G., & Yunintiyas. (2022). Pembuatan Video Animasi 2D Prosedur Pengajuan Kredit Di Master Cash And Credit Elektronik Furniture Menggunakan Aplikasi Toonboom Harmony. *Jurnal JUPITER*, 14(2), 177–186.
- EDUKASI, N. S. (2023). *Model ADDIE*. nbsoft.com/2023/01/model-addie/
- Fatmawati, G. P. (2019). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA SD BERBASIS MACROMEDIA FLASH*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Haris Budiawan, S. P. (2021). *Desain Media Interaktif SMK/MAK Kelas XII* (S. P. Haris Budiawan (ed.)). Gramedia Widiasarana indonesia.
- Huda, N. (2017). Manajemen Pengembangan Kurikulum. *Al-Tanzim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 52–75. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v1i2.113>
- Jumanta. (2020). *Buku Pintar Hewan*. PT Elex Media Komputindo.

- Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Makapedua, C. S., Wonggo, D., & Komansilan, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini. *Eduetik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(4), 364–377. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i4.2212>
- Maryani, K. (2020). Penilaian dan Pelaporan Perkembangan Anak Saat Pembelajaran di Rumah di Masa Pandemi Covid-19. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 41–52. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i1.4>
- Masrokhah, S. P. (2022). *Buku dalam Bidang Pendidikan Belajar dan Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak* (T. E. Sutajaya (ed.)). Cahya Ghani Recovery.
- Maxine Olexa Phoa, C. O. L. (2021). *Berkreatifitas Dengan MIT App Inventor* (C. O. L. Maxine Olexa Phoa (ed.)).
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164–1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>
- Musfirotun, R. (2023). *PLATFORM BELAJAR AKTIF: “MENEROBOS BATASAN DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF”* (Bayu Wijayamai (ed.)). Cahya Ghani Recovery.
- Mustika, H., Syaftinentias, W., Wahyuningsih, D., & Ningsih, S. Y. (2024). *Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Karakter Unggul Siswa Mts Al Hidayah di Era Digital*. 1(11), 2799–2804.
- Nurdiansyah, D. (2024). *Desain Grafis Gen Z* (D. Nurdiansyah (ed.)). wawasan Ilmu.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pratiwi, N. P. A. (2020). *PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Royani, M., Al Hasan, S., Amrullah, A., & Widodo, T. (2023). *SEMINAR NASIONAL AMIKOM SURAKARTA (SEMNAS) 2023 Pengembangan Aplikasi Pengenalan Ikan Hias Air Laut Menggunakan Augmented Reality*

Berbasis Android untuk Anak PAUD. November, 844–856.

- Sholeh, A. P. (2018). *MARI MENGENAL FAUNA*. Arie Prawira Sholeh. https://www.google.co.id/books/edition/MARI_MENGENAL_FAUNA/kwVaDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Sovianti, I., & Firmayanti, R. (2017). *Habitat Hewan dan Lingkungannya*. 1–33.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 346.
- Sugiyono. (2019). *Buku Metode Penelitian Sugiyono* (Sugiyono (ed.)). ALFABETA.
- Syam, A., Hamsinar, H., & Damayanti, W. F. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadist Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 12(1), 70–79. <https://doi.org/10.55340/jiu.v12i1.1318>
- Tuharyanti, A. (2020). *Penerapan Pembelajaran Media Gambar Dan Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Kognitif Application of Learning Image Media and Audio Visual Media To the Cognitive Development*.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*.
- Yasin, M. (2024). *Model Pembelajaran Berbasis Teknologi: Teori dan Implementasi* (I. K. S. Erfina Rianty (ed.)). PT. Green Pustaka Indonesia.
- Yudhanto, Y. (2024). *Panduan UI/UX Aplikasi Digital* (Rafika (ed.)). PT Elex Media Komputindo.
- Zuzana, M. (2022). *Analisis SWOT Mutu Pembelajaran Daring: Studi Pada Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh*. 5, 352–363.