

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, K. T. Y., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(3), 522–533.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/viewFile/522/14044>
- Andriansyah, D., & Bayzuri, A. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Tata Cara Shalat Untuk Anak Berbasis Android*. 7(4), 1–5.
- Birastuti, C. B. P., & Yasin, F. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tuntunan Sholat Fardhu untuk Anak Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 46–53.
<https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.6346>
- Chomariyah, S., Fakhruddin, & Supriyadi. (2019). Development of Interactive Multimedia on Ablution and Prayer Learning to Introduce Religious and Moral Values for Kindergarten. *Journal of Primary Education*, 8(3), 270–280.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/26955>
- Dewi, R. P., & Hidayah, S. N. (2019). Metode Study Kasus. *Skripsi*, 19.
- Fariz, A., & Yanto, H. (2017). Perancangan Perangkat Lunak Pengenalan Gerakan Shalat Berbasis Augmented Reality. *Jurnal TISI*, 8(372), 26–38.
<http://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/TISI/article/view/919>
- Ginting, S. L. B., & Sofyan, F. (2017). Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based

- Marker Augmented Reality Berbasis Android. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 15(2), 139–154.
<https://doi.org/10.34010/miu.v15i2.554>
- Hamzah, N., Abd Halim, N. D., Hassan, M. H., & Ariffin, A. (2019). Android application for children to learn basic solat. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(7), 69–79. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i07.10758>
- Hapsari, N. D., Toenlioë, A. J. ., & Soepriyaynto, Y. (2018). Pengembangan Augmented Reality Video Sebagai Suplemen Pada Modul Bahasa Isyarat. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 185–193.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4525>
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123–130.
<https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408>
- Hariyatmi, H., Prasty, M. O., Andriyani, F., Nugroho, M. A. B. C., Ma'rifah, Q., Khasanah, N. U., Wahyuni, D. T., Raharjo, W. T. B., Ayu, E. D., & Dhamayani, M. E. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Munaqosah Tahfidzul Qur'an di MIM Kerten Banyudono, Boyolali. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(2), 50–55.
<https://doi.org/10.23917/bkknndik.v1i2.10766>
- Jannah, H. R. (2020). *STUDY LITERATUR MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISWA TUNAGRAHITA Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian*. 1–7.
- Khoirul Anam, A. A. F. (2020). Permainan Edukasi Ilmu Fiqihibadah Wudhu Dan Salat Berbasis Android. *Jurnal*

Comasie, 03(01), 93–105.

<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/2031/1183>

- Makruf, A. (2018). Shalat untuk Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality. *Skripsi*.
- Marlisa, L., & Purnama, S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Salat untuk Meningkatkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian*, 12(2), 403. <https://doi.org/10.21043/jp.v12i2.4142>
- Maulidio, H., & Susanto, G. (2019). *Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Dengan Teknologi Augmented Reality (Ar) Pada Buku*. 2, 148–154.
- Nasution, I. Y. (2019). *Penerapan algoritma brute force untuk pengenalan gerakan sholat berdasarkan empat madzhab berbasis augmented reality*.
- Nita, S. (2018). Perbandingan Pengaruh Model Pembelajaran Gerakan Sholat Berbasis Multimedia Dengan Deskripsi Fundamental Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v2i1.3028>
- Nur Jazilah. (2016). APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA BUKU PANDUAN WUDHU UNTUK ANAK HALAMAN JUDUL Oleh : NUR JAZILAH. *Buku Panduan Wudhu*, 134.
- Oktaviai, R., Kurniawan, A. P., & Pratondo, A. (2020). *DESIGN AND DEVELOPMENT OF A 3 DIMENSIONAL AUGMENTED REALITY*. 6(2), 2707–2718.
- Pakaya Nurdin, T. A. R. (2019). *PERANCANGAN APLIKASI*

PENGENALAN SHOLAT DAN WUDHU MENGGUNAKAN (AR) ARGUMENTED REALITY Nurdin pakaya, Abdul rahman tapate. 2019(November).

QAMARANI, A. (2020). *Augmented Reality Dalam Simulasi Posisi Shalat Berjamaah Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Android*. 6(2), 2637–2645.

<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/162692/slug/augmented-reality-dalam-simulasi-posisi-shalat-berjamaah-dengan-metode-multimedia-development-life-cycle-pada-aplikasi-android.html%0A/home/catalog/id/162692/slug/augmented-reality-dal>

Rahayu, F. N. (2019). *Naskah Publikasi PROYEK TUGAS AKHIR IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID*.

Rahim, F. (2016). *Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional di Indonesia Berbasis Android*. In *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.

Riska, D., Eka, W., & Eva, J. (2017). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif “ ANAK muslim ” Berbasis Android Menggunakan Construct2 Needed of information and learning about religion for early childhood is very important , is not easy to attract children . Thus , most children are lazy to le*. V(2), 152–157.

Rizqiyah, F., Risfaldi, S., Usman, M., & Pramuditya, S. A. (2019). *Kemampuan pemahaman matematis berbantuan game edukasi RPG*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1(1), 322–330.

Safitri, I. M. (2019). *Perancangan Game ‘ Myroom ’ Untuk*

Mempermudah Dalam Menata Kamar Menggunakan Markerless Augmented Reality. 93.

- SAN, T. R., & Yasin, F. (2018). Game Edukasi Menghafal Doa-Doa Harian Sebagai Media Belajar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 18(2), 1–7. <https://doi.org/10.23917/emitor.v18i2.6347>
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95. <https://doi.org/10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27>
- SUGIYARTO, A. (2011). *Pengembangan media pembelajaran dengan*. 14.
- Supriono, N., & Rozi, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1), 53–61. <https://doi.org/10.29100/jupi.v3i1.652>
- Vitono, H., Nasution, H., & Anra, H. (2016). Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Kalimantan Barat). *Universitas Tanjungpura Pontianak*, 4(2), 239–245.
- Widiastuti, W., Masturoh, S., Kahfi, A. H., Saelan, M. R. R., Nurfalah, R., & Fakhriza, M. H. (2020). Multimedia Learning for Wudhu and Sholat Procedures Android Based At Tk Pertiwi 01 Serang. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 17(1), 63–70. <https://doi.org/10.33480/techno.v17i1.1290>
- Wilangga, M. H. (2020). 11. 2.