DAFTAR PUSTAKA

Buku

[1]. Ali Mohammad, dan Mohammad Asrori. 2010. *Pisikologi Remaja (Perkembangan Peserta Didik)*. Jakarta: Bumi Aksara.

[2]. Arikunto Suharsimi. 2006. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.

Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta: Rajawali Pers.

[3]. Barus Ulian, dan Suratno. 2015. *Pemanfaatan Candi Bahal Sebagai*

[4]. *Media Pembelajaran Alam Terbuka Dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Mitra Handalan.

[5]. Cullen, Kairen. 2011. *Child Psychology*. Icon Book Ltd: UK.

[6]. Irawan Bambang, dan Priscilla Tamara. 2005. *Dasar-Dasar Desain*. Bogor: Griya Kreasi.

[7]. Mcluhan, Marshall. 1964. *Understanding Media the Extentions Of Man.* McGraw-Hill: New York.

[8]. Mania, Evi. 2001. *Kak Seto Sahabat Anak-Anak*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia

[9]. Pfennig, Mareike. 2000. *Augmented Reality*. University of Applied Sciences: German

[10]. Prawiradilaga Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Grup

[11]. Rohid Tjetjep Rohendi. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: CV Citra Prima Nusantara.

[12]. Sachari Agus. 2005. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga.

[13]. Supardan Dadang. 2015. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Yayasan Rahardja

[14]. Suparno Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.

[15]. Suryanah. 1996. *Keperawatan Anak Untuk Siswa SPK*. Jakarta: Kedokteran EGC

[16]. Sarwono Jonathan. 2011. *Mixed Methods*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

[17]. Susilana Rudi, dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

[18]. Tabrani Primadi. 2000. *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung: ITB.

[19]. Tabrani Primadi. 2000. *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung: Erlangga.

[20]. Tabrani Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

[21]. Tabrani Primadi. 2014. *Proses Kreasi – Gambar Anak – Proses Belajar*. Jakarta: Erlangga.

Jurnal

[1]. Radityo Niko. Tanpa Tahun. *Augmented Reality Introduction and Concepts*. Jakarta: Indonesia Macworld

[2]. Syaodih Ernawulan. Tanpa Tahun. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Upi

[3]. Depdiknas. 2007. *Teknodik*. Jakarta: Depdiknas

Website

[1]. Doman, Glenn. *Flashcard*. http://www.glenndomanindonesia.com/halaman/metode-glenn-doman

[2]. (diakses 21Desember 2016)
Syukur Eman, *Perkembangan Psikologi*.

[3]. https://www.academia.edu/9222678/Perkembangan_Psikologi (diakses 1 Mei 2017)

[4]. Anissa Risma Nur. *Standar Kopetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) Dan Indikator*. http://blog.unnes.ac.id/seputarpendidikan/2015/10/19/standar-kompetensi-sk-kompetensi-dasar-kd-dan-indikator/ (diakses 1 Mei 2017)

Sumber Gambar Internet

[1]. *Anak.* Sumber: https://www.pexels.com/. (diakses 1 Mei 2017).

[2]. *Anak Menggambar***.** sumber: https://www.freepik.com/. (diakses 1 Mei 2017).

[3]. *Animal* 4D+ *Alphabet Cards Augmented Reality.* Sumber: https://www.octagonstudio.com/. (diakses 1 Mei 2017).

[4]. *Flashcard.* Sumber: https://google.com/. (diakses 28 April 2017).

[5]. *Ilustrasi*. Sumber: https://google.com/. (diakses 1 Mei 2017).

[6]. *Ilustrasi 3D Manual dan Digital.* Sumber: https://google.com/. (diakses 1 Mei 2017).

[7]. *Interaksi Anak.* Sumber: https://www.pexels.com/. (diakses 1 Mei 2017).

[8]. *Kartu Augmented Reality (AR).* Sumber: https://google.com/. (diakses 16 November 2016).

[9]. *Kolase Kertas Tema Burung Hantu.* Sumber: https://google.com/. (diakses 1 Mei 2017).

[10]. *Media Pembelajaran.* Sumber: https://www.pexels.com/. (diakses 28 April 2017).

[11]. *Media Pembelajaran Flashcard*. sumber: https://www.pinterest.com./. (diakses 27 April 2017).

[12]. *Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality***.** sumber: https://www.freepik.com/. (diakses 1 Mei 2017).

[13]. *Media Visual.* Sumber: https://www.freepik.com/. (diakses 1 Mei 2017).

[14]. *Menggambar Secara Manual.* Sumber: https://www.pexels.com/. (diakses 1 Mei 2017).

[15]. *Octaland 4D+ Cards Augmented Reality.* Sumber: https://www.octagonstudio.com/. (diakses 1 Mei 2017).

[16]. *Penggunaan Media Gambar Untuk Pembelajaran.* Sumber: https://google.com/. (diakses 3 Juli 2017).

[17]. *Perkembangan Anak*. Sumber: https://google.com/. (diakses 18 Juni 2017).

Proyeksi Animal 4D+ Pada Layar Smartphone. Sumber:

[18]. https://www.octagonstudio.com/. (diakses 1 Mei 2017).

[19]. Proyeksi *Octaland* 4D+ *Cards* Pada Layar *Smartphone.* Sumber: https://www.octagonstudio.com/. (diakses 1 Mei 2017).

[20]. Proyeksi *Space* 4D+ *Card* Pada Layar *Smartphone.* Sumber: https://www.octagonstudio.com/. (diakses 1 Mei 2017).

[21]. Space 4D+ Cards Augmented Reality. Sumber: https://www.octagonstudio.com/. (diakses 1 Mei 2017).