

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, F. N., Sinaga, R. P., Aprilinda, Y., & Ariani, F. (2019). Implementasi Face Detection Pada Smart Conference Menggunakan Viola Jones. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 10(2).
<https://doi.org/10.36448/jsit.v10i2.1320>
- Ahmadi, F., & Dkk. (2017). Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (Mic) Sebagai Penguatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127–136.
- Astuti, T. P. (2019). Tujuan Project based learning dalam pembelejaraan adalah untuk memberikan fasilitas dengan gaya belajar yang beragam. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64–73.
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Budiarti, E., Rahmani, E., Yusnita, E., Sumiati, C., & Yunaini, Y. (2022). Pengaruh Penerapan Oral Motor Untuk Anak Speech Delay Usia 2-4 Tahun. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(10), 953–960.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v3i10.1417>
- Chamidah, atien N. (2013). Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus. *Magistra*, 2(2), 1–6.

https://www.academia.edu/31661651/MENGENAL_ANAK_BERKEBUTUHAN_KHUSUS

Daniel Tanugraha, F., Pratikno, H., Musayanah, M., & Indah Kusumawati, W. (2022). Pengenalan Gerakan Olahraga Berbasis (Long Short- Term Memory) Menggunakan Mediapipe. *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, 4(1), 37–45. <https://doi.org/10.52435/jaiit.v4i1.182>

Dzulkifli, D., & Maulidiyah, U. M. (2022). Alat Permainan Edukatif Flashcard Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Motoric*, 6(1), 344–350.

Ependi, U., Panjaitan, F., & Hutrianto, H. (2017). System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 3(2), 80–86. <https://e-journal.unair.ac.id/JISEBI/article/view/4118/3886>

Febiola, S., & Yulsyofriend, Y. (2020). Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1026–1036. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/566>

Firdaus, A. Z., Pendidikan, J., Usia, A., Negeri, U. I., Malik, M., & Malang, I. (2023). *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini VARIASI MENU SEHAT DAN ETIKA MAKAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ADHD) DALAM PROGAM DIET DI PAUD GRIYA ANANDA*. 2(1), 57–68.

Hatiningsih, N. (2013). PLAY THERAPY UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI PADA ANAK ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVE DISORDER (ADHD). *Jurnal Imiah Psikologi Terapan*, 01(02), 119–128.

Hestiningtyas, K. A., Merillarosa, I., Wardani, K., & Masyiyah, S. (2021). Buku Cerita berbasis Augmented Reality dalam Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. *Conference.Um.Ac.Id*, 136–146.
<http://conference.um.ac.id/index.php/sexophone/article/view/2917>

Hidayat, T. (2015). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Model Media Edukasi Kesehatan Gigi Bagi Anak. *Creative Information Technology Journal*, 2(1), 77. <https://doi.org/10.24076/citec.2014v2i1.39>

Hormansyah, R. D., & Karmiyati, D. (2020). Play therapy untuk meningkatkan atensi pada anak adhd (attention deficit hiperactivity disorder). *Procedia : Studi Kasus Dan Intervensi Psikologi*, 8(2), 82.
<https://doi.org/10.22219/procedia.v8i2.13425>

Islamiyati, S. N., Waskitorini, B. R., & Karyani, U. (n.d.). *Studi Kasus tentang Anak ADD yang Menjalani Terapi di Pusat Layanan Disabilitas*.

Kadarina, T. M., & Ibnu Fajar, M. H. (2019). Pengenalan Bahasa Pemrograman Python Menggunakan Aplikasi Games Untuk Siswa/I Di Wilayah Kembangan Utara. *Jurnal Abdi Masyarakat (JAM)*, 5(1), 11.
<https://doi.org/10.22441/jam.2019.v5.i1.003>

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).

<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

Nirwana, Asmah Akhriana, Sitti Aisa, & Achmad Teguh Saputro. (2022).

Perancangan Aplikasi Flashcard Digital Sebagai Media Latihan Identifikasi Objek Pada Anak Berkebutuhan Khusus Berbasis Android. *ZONasi: Jurnal Sistem Informasi*, 4(1), 42–51. <https://doi.org/10.31849/zn.v4i1.9325>

Pratama, B. F., & Husniah, L. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA

PEMBELAJARAN BERHITUNG UNTUK ANAK MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE Bayu. *Jurnal Matrix*, 8(2), 42–46.

Pudjoatmodjo, B., & Wijaya, R. (2016). Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada

Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016*, 37–42.

Raharja, P. A., Yuniarti, T., & Perdana, A. I. (2021). Pengenalan Huruf Hijaiah

(ARENYA) Menggunakan Augmented Reality. *Journal of Informatics, Information System, Software Engineering and Applications (INISTA)*, 4(1), 31–39. <https://doi.org/10.20895/inista.v4i1.401>

Rahmatul Azkiya, N. (2021). Permainan sensori motorik untuk meningkatkan

konsentrasi pada anak dengan ADHD. *Procedia : Studi Kasus Dan Intervensi Psikologi*, 9(4). <https://doi.org/10.22219/procedia.v9i4.16459>

Ronasari Mahaji Putri, & Maemunah, N. (2020). PERAN PENDIDIKAN

KESEHATAN DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN ANAK
TENTANG PENTINGNYA SAYUR. *Jurnal Keperawatan*, 8(1), 54–64.

- Santi, E. (2017). Peningkatan Kemampuan Ibu Melakukan Stimulasi
Perkembangan Makan Toddler Picky Eater. *Dunia Keperawatan*, 4(2), 71.
<https://doi.org/10.20527/dk.v4i2.2506>
- Sardi, J., Hamdani, H., & Pramuja, V. B. (2021). Aplikasi Pengukuran Berat dan
Tinggi Badan Anak Balita Menggunakan Metode Radbms Berbasis Python.
JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia, 2(1), 71–79.
<https://doi.org/10.24036/jtein.v2i1.130>
- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi Teknologi
Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android.
Jurnal Online Informatika, 1(1), 28. <https://doi.org/10.15575/join.v1i1.8>
- Susanto, B. D., & Sengkey, L. S. (2016). Diagnosis dan penanganan rehabilitasi
medik pada anak dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder. *Jurnal
Biomedik (Jbm)*, 8(3), 157–166. <https://doi.org/10.35790/jbm.8.3.2016.14150>
- Sutik, S., Rangga, W., Getsunoko, R. T., S, S. P. T., Wahyu, S., D, S. S. T.,
Yansen, T., Dunga, Y. S., Putriliana, C., & P, K. (2023). Edukasi Hidup
Sehat Dengan Pemenuhan Gizi yang Baik Pada Anak Berkebutuhan Khusus
Hiperaktif. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 239–248.
<https://doi.org/10.55506/arch.v2i2.67>
- Suwati, S., & Sujarwanto. (2013). *PERMAINAN FLASHCARD UNTUK*

MENGURANGI PERILAKU HIPERAKTIF SISWA DI SDN INKLUSI. 1–6.

- Syahrudin, A. N., & Kurniawan, T. (2018). Input Dan Output Pada Bahasa Pemrograman Python. *Jurnal Dasar Pemograman Python STMIK*, June 2018, 1–7.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *Genius*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Ummul Muttaqinah, A., Qodariah, L., & Dermawan Purba, F. (2021). Validasi Aplikasi Komputer untuk Peningkatan Fokus Atensi pada Anak dengan Gangguan Pemusatan Perhatian (GPP). *Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 26(1), 101–120.
<https://doi.org/10.20885/psikologika.vol26.iss1.art6>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Yulianto, A. (2015). *Implementasi Teknologi Markerless Augmented Reality Berbasis Android sebagai Media Pengenalan Gedung-Gedung di FMIPA Universitas Lampung.* 95–102.