

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, M. (2011). Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang dihadapi. *Khazanah Pendidikan*, 3(2).
- Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020). Implementasi augmented reality untuk media pembelajaran biologi di sekolah menengah pertama. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 11(2), 124–133.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Dewi, S. K., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2014). Penerapan model polya untuk meningkatkan hasil belajar dalam memecahkan soal cerita matematika siswa kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
- Larasati, H., & Masripah, S. (2017). Analisa dan perancangan sistem informasi pembelian grc dengan metode waterfall. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 13(2), 193–198.
- Lim, M. (2021). Menanamkan Nilai Persatuan Dan Kesatuan Melalui Pembelajaran Sejarah. *Jurnal El Tarikh: Journal of History, Culture and Islamic Civilization*, 2(1), 37–50.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86–91.
- Nurudin, M., Jayanti, W., Saputro, R. D., Saputra, M. P., & Yulianti, Y. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 4(4), 143.
- Sari, R. N., Sugiyono, S., & Assadad, L. (2013). Optimasi waktu proses hidrolisis dan fermentasi dalam produksi bioetanol dari limbah pengolahan agar (*Gracilaria sp.*) industri. *Jurnal Pascapanen Dan Bioteknologi Kelautan Dan Perikanan*, 8(2), 133–142.
- Saurina, N. (2017). Game edukasi sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SDN banjarsugihan II menggunakan blender 3D. *JUSTINDO (Jurnal Sistem Dan*

- Teknologi Informasi Indonesia*), 2(2), 128–134.
- Septiani, N. A., Goni, A., & Sayfullah, A. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Studi Kasus: pada PT. Uniteknindo Inti Sarana Jakarta. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 5(2), 162–168.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sugiarti, Y. (2013). *Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB. 6*.
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2018). Desain antarmuka (user interface) pada game edukasi. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 12(2), 133–140.

