

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, E. A., Haque, S. A. U., & Syafii, A. R. (2019). Efektivitas Psikoedukasi Wawasan Kebangsaan untuk Menurunkan Kecenderungan Radikalisme pada Mahasiswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3(2), 89. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1651>
- Binanto, I. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Andi Offset. Yogyakarta.
- Efendi, Rusdi, Endina Putri Purwandari, and Muhammad Abdul Aziz. 2015. “Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Marker Augmented Reality Pada Platform Android.” *Pseudocode* 2 (2): 124–34. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.2.2.124-134>.
- Fajar Rahayuningsih. 2009. Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan.
- Firmansyah, Y., & Udi, U. (2017). Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habib Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 4(1). <https://doi.org/10.26905/jtmi.v4i1.1605>
- Moenir, A., & Yuliyanto, F. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis WEB dengan Metode Waterfall pada PT. Sinar Metrindo Perkasa (SIMETRI). *Universitas Pamulang*, 127(3).
- Puspitasari, Anggraini Diah. 2019. “Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA” 7 (1): 9.
- Putra, Rendy Rian Chrisna, Tri Sugihartono, and Fransiskus Panca Juniawan. 2021. “Aplikasi Augmented Reality Media Pembelajaran Pengenalan Gambar Tokoh Pahlawan Nasional Pada Uang Kertas Berbasis Android.” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)* 10 (3): 405–12. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i3.1285>.

- Rahmawati, Ana Silfiani. n.d. "Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika," 11.
- Risman, Risman, Humairah Humairah, and Muh. Akhsan Alimuddin. 2018. "Perancangan Aplikasi Pengenalan Tokoh Pahlawan dan Kebudayaan Melalui Patung di Pantai Losari Makassar Berbasis Teknologi Augmented Reality (Rarha Panlos)." *Indonesian Journal of Fundamental Sciences* 4 (2): 170. <https://doi.org/10.26858/ijfs.v4i2.7646>.
- Rochmah, Eliya, Erna Labudasari, and Nurani Amalia. 2019. "Pengembangan Media Berbasis Teknologi Augmented Reality Bermuatan Wawasan Kebangsaan Pada Tokoh Kepahlawanan." *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 11 (1): 10. <https://doi.org/10.17509/eh.v11i1.11489>.
- Saputro, Rujianto Eko, and Dhanar Intan Surya Saputra. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality." *Jurnal Buana Informatika* 6 (2). <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>.
- Setiawan, Deny. 2017. "Kontribusi Tingkat Pemahaman Konsepsi Wawasan Nusantara Terhadap Sikap Nasionalisme dan Karakter Kebangsaan." *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* 9 (1): 20. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v9i1.6457>.