

DAFTAR PUSTAKA

- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan platform digital di masa pandemi covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 3, pp. 298–303).
- Borman, R. I. (2017). Implementasi Augmented Reality pada Aplikasi Android Pegenalan Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi belajar mengajar.
- Ekojono, E., Irawati, D. A., Affandi, L., & Rahmanto, A. N. (2017). Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Pengacakan Soal Game Aritmatika. *SENTIA* 2017, 9.
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 17(1), 1–15.
- Haditama, I., Slamet, C., & Fauzy, D. (2016). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Dan Fuzzy Tsukamoto Dalam Game Kuis Tebak Nada Sunda Berbasis Android. *Jurnal Online Informatika*, 1(1), 51–58.
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *SEMNASSTEKNOMEDIA ONLINE*, 4(1), 4–7.
- Institut, A., Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2018). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah. *Maret*, 1(1), 76–94.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19 (The Advantages Of Using Digital Learning Media In Increasing Learning Motivation Of Elementary School Students During The Covid-19 Pandemic). *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Maulana, G. G. (2017). Penerapan augmented reality untuk pemasaran produk menggunakan software unity 3D dan vuforia. *Jurnal Teknik Mesin Mercu Buana*, 6(2), 74–78.
- Nugroho, Aji, Yudhana, A., & Umar, R. (2020). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Candi Berbasis Android. In *Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika* (Vol. 4).
- Nugroho, Atmoko, & 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.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Prasetyo, H., Widaningrum, I., & Astuti, I. P. (2020). Game edukasi math & trash berbasis android dengan menggunakan scirra construct 2 dan adobe phonegap. *JURNAL RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(1), 37–49.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP- Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).
- Putri, D. W., & Rahadiyan, O. (2022). Aplikasi Penerapan Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Rumah Adat. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(1), 26–32.
- Rohmah, N. (2021). Media pembelajaran masa kini: aplikasi pembuatan dan kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 176–181.
- Rohmah, W. aulia, Asriyanik, A., & Apriyandari, W. (2020). Implementation of the Algorithm Fisher Yates Shuffle on Game Quiz Environment. *Journal of Informatics and Telecommunication Engineering*, 4(1), 161–172. <https://doi.org/10.31289/jite.v4i1.3863>
- Rusydi, I. (2021). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di. *Risalah Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(2), 75–83. Retrieved from <http://journal.medanresourcecenter.org/index.php/IE>
- Saek, F. A., Purba, K. R., & Purbowo, A. N. (2017). Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menengah Atas Kelas X dengan Fitur Speaking dan Listening Practice Berbasis Android. *Jurnal Infra*, 5(2), 288–293.
- Samsiah, C., & Zahara, R. (2019). Penggunaan Model Cooperative Script dalam meningkatkan Aktivitas Belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Educare*, 98–102.
- Sidik, M. (2022). BELAJAR DENGAN MUDAH MOBILE ANDROID DASAR DAN PEMULA. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1–121.
- Suryani, D., Winardi, S., & Mas Diyasa, I. (2021). Aplikasi Permainan Edukasi Anak Mengeja Dalam Bahasa Inggris (Spelling & Fun) Berbasis Android. *Scan: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(1), 21–26.
- Vinay. (2014). Shuffle an array by modern Fisher–Yates method. Retrieved from <http://www.vinaysingh.info/fisher-yates-shuffle/>