

## Daftar Pustaka

- [1] A. Ajisaka, *Mengenal Pahlawan Nasional*, 2010: Kawan Pustaka, Jakarta.
- [2] R. Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- [3] S. Solikin, "Uang: Pengertian, Penciptaan, dan Peranannya dalam Perekonomian," *Seri Kebanksentralan Bank Indonesia*, p. 7, Desember 2002.
- [4] in *Undang-Undang Nomor 20 Pasal 1 Ayat (4) Tahun 2009*.
- [5] "BI akan Keluarkan Uang NKRI dengan Desain Baru," Bank Sentral Republik Indonesia, Jakarta, 2016.
- [6] F. N. Alimah, *Yuk, Berkenalan dengan Para Pahlawan di Uang Rupiah Baru*, Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017.
- [7] T. W. Sri Mulyaningsih, *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Siswa SD/MI Kelas V*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009, pp. 85-86.
- [8] H. N. Anshoriy, *Strategi Kebudayaan: Titik Balik Kebangkitan Nasional*, Malang: Universitas Brawijaya Press, 2013.
- [9] G. Paradisa, *Ensiklopedia Seni & Budaya Nusantara*, Jakarta Selatan: PT Kawan Nusantara, 2009.
- [10] W. Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jember, Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- [11] Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- [12] C. H. T. M. Y. C. Tai Wei Kan, "Handbook of Augmented Reality," Florida, Springer Science, 2011, pp. 344-345.
- [13] R. Roedavan, *UNITY Tutorial Game Engine*, Bandung: Informatika Bandung.
- [14] H. H. E. Cushnan D., *Developing AR Games for iOS and Android*, Birmingham: Packt Publishing Ltd, 2013.
- [15] R. S. Joseph Labrecque, *Learn Adobe Animate CC for Multiplatform Animations (2018 Release)*, 2nd ed., New York: Pearson Higher Education & Professional Group, 2018, pp. 13-20.
- [16] S. Johnson, *Adobe Illustrator CS6 on Demand*, 2nd ed., United States, 2012, p. 245.
- [17] A. S. inc, *Adobe Audition CC Classroom in a Book*, San Francisco: Peachpit, 2013.
- [18] D. C. Jeff Rubin, *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*, 2nd ed, Wiley Publishing, 2008.
- [19] J. R. Tanriverdi V, *VRID: A Design Model and Methodology for Developing Virtual Reality Interfaces*, Medford: Tufts University, 2001.
- [20] F. B. M.C. Juan, "Handbook of Augmented Reality," in *Augmented Reality Applied To Edutainment*, Florida, Springer, pp. 501-502.