

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. Kasim. (2018). Inskripsi Keagamaan pada Masjid Azizi Tanjungpura, Langkat, Sumatera Utara. *Jurnal Lektur Keagamaan*. 16(1):75-100.
- Annafi, Farrizka. (2014). Pengembangan Aplikasi Virtual Tour Berbantuan Video Sebagai Media Informasi Wilayah Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Asrul, dkk. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Citapustaka Media.
- Farid, Muhammad Nur. (2019). Pengembangan Aplikasi Virtual Tour Berbasis Web Sebagai Media Informasi Museum Pendidikan Indonesia Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fikri, Hasnul, Ade Sri Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hasan, Muhammad, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Grup.
- Husin, Djohar Arifin. (2013). *Sejarah Kesultanan Langkat*. Medan: tanpa penerbit.
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Lubis, Hafnita Sari Dewi, Lukitaningsih. (2013). *Sejarah Indonesia 1*. Medan: Unimed Press.

- Miftahuddin (2020). *Metodologi Penelitian Sejarah Lokal*. Yogyakarta: UNY Press.
- Najuah, dkk. (2021). *Orientasi Pendidikan Masa Kini: Pentingnya Mengembangkan Modul Elektronik di Era Digital*. Banten: CV. AA. Rizky.
- Nasution, Abdul Haris. (2020). *Multikulturalisme Dalam Sejarah Kesultanan Deli: Aplikasi Pada Pembelajaran Sejarah Lokal Kota Medan*. Medan: Obelia Publisher.
- Neyfa, Bella Chintya, Dony Tamara. (2016). Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode *Object Oriented Analysis & Design* (OOAD). *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*. 20(1): 83-91.
- Nisa, Cahayatun. (2018). *Masjid Azizi Sebagai Peninggalan Sejarah Kesultanan Langkat, Sumatera Timur. Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Notosusanto, Nugroho. (2015). *Mengerti Sejarah*. Jakarta: UI Press.
- Pagar, dkk. (2020). *Sejarah Sosial Kesultanan Langkat*. Jakarta: Litbangdiklat Press.
- Permana, Rahayu (2020). *Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah*. Banten: Media Edukasi Indonesia.

- Rahman, Arief Aulia, Cut Eva Nasryah. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press.
- Ratnawulan, Elis, Rusdiana. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Dalam Pendekatan Kurikulum 2013*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sadiman, Arief S., dkk (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Saragih, Syahrul Nizar. (2019). *Filsafat Sejarah*. Yogyakarta: K-Media.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjono, Anas. (2012). *Pengantar Statistik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Susanto, Heri, Helmi Akmal. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi: Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, Dan Perancangannya*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Vatyca, Dewi Khusniatul. (2021). *Pengembangan Media Virtual Fieldtrip (VFT) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV*. *Skripsi*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Vidiardi, Servasius. (2015). Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Desktop Virtual Reality Pada Museum Ranggawarsita. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.

Wicaksana, Hendika, dkk. (2021). Pengembangan Media JESIAMAR (Jelajah Situs Mata Air) di Kota Batu untuk Pembelajaran Sejarah Lokal Era 4.0 Berbasis Foto 360° di Kelas X SMA Negeri 02 Batu. *Jurnal Pendidikan*. 15(1): 64-79.

Wulur, Hera Wulanratu, dkk. (2015). Aplikasi Virtual Tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara. *E-journal Teknik Informatika*. 6(1): 1-6.

