

DAFTAR PUSTAKA

- Abriyanto, W. B., Wiseto, I., & Agung, P. (2024). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Game Edukasi Mengenal Tokoh Pahlawan Proklamator Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Untuk Anak Sekolah Dasar. *E-Prosiding Teknik Informatika*, 5(1), 23–35.
- Agus AP. (2022). *Card Match Tingkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Sejarah Kelas VII*. Jawapos.Com. <https://radarsemarang.jawapos.com/untukmu-guruku/721403773/card-match-tingkatkan-keaktifan-siswa-pada-materi-sejarah-kelas-vii>
- Alfian, A. N., Rifai, Y., Wahyuni, R., Rika, A., Lestari, I. A., & Putri, D. I. (n.d.). *User Acceptance Test dan Penerapan Model ADDIE pada Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi*. 265–271.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Dinarsa Kurniawan. (2020). *Pengamat ungkap Banyak Siswa yang Tidak Suka Pelajaran Sejarah*. Jawapos.Com. <https://www.jawapos.com/pendidikan/01289469/pengamat-ungkap-banyak-siswa-yang-tidak-suka-pelajaran-sejarah>
- Faiztyan, I. F., Isnanto, R. R., & Widiyanto, E. D. (2015). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(2), 207. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.2.2015.207-212>
- Hairani, E., Susanti, Y., & Mahdiyah, R. (2024). Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3190–3199. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7064>
- Hardiansyah, A., & Mauliana, P. (2021). Aplikasi Game Edukasi Mengenal Pahlawan Indonesia Berbasis Android Pada SDN Ciburuy. *E-Prosiding Teknik Informatika*, 2(2), 45–52.
- Koesnandar, A. (2019). Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik*, 18, 075–088. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.548>
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran

Komputer dan Jaringan Dasar. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1–12.
<https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>

Mardapi, M. (2024). *DESAIN INSTRUMEN EVALUASI YANG VALID DAN RELIABEL DALAM PENDIDIKAN ISLAM MENGGUNAKAN SKALA LIKERT*. 8(12), 855–861.

Muqtadiroh, F. A., & Kuswardayan, I. (2012). Pembelajaran Sejarah Palagan Ambarawa Melalui Game Edukasi Berbasis FPS. *Sesindo*, December 2011, 1–6.

Putrianata, D., & Chairunisa, E. D. (2020). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan Di Sumatera Selatan. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 5(2), 152–157.
<https://doi.org/10.31851/kalpataru.v5i2.3553>

Rizal, A., & Suwarno, J. (2023). Perancangan Bangun Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Menggunakan Model Waterfall Berbasis Android (Studi Kasus Smk Roudhotssallam). *Sainstech: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Sains Dan Teknologi*, 33(4).
<https://doi.org/10.37277/stch.v33i4.1857>

Simanihuruk, T. (2024). Efektivitas Penggunaan Adobe Illustrator dalam Meningkatkan Branding dan Desain Produk Perusahaan PT. ABC. *Jurnal Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 2–6.

Waruwu, M. (2024). *PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS DAN KUALITAS GURU SMP NEGERI 3 HILISALAWA ' AHE*. 0(0), 17–20.

Wiswasta, I. G. N. A., Agung, I. A. A., & Tamba, I. M. (2018). *Analisis SWOT (Kajian Perencanaan Model, Strategi, dan Pengembangan Usaha)*.

Tim Direktorat Jenderal Kebudayaan. (1991). *Sejarah perlawanan terhadap imperialisme dan kolonialisme di daerah Irian Jaya*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Tim Direktorat Jenderal Kebudayaan. (1991). *Sejarah perlawanan terhadap imperialisme dan kolonialisme di daerah Jawa Tengah*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Tim Direktorat Jenderal Kebudayaan. (1991). *Sejarah perlawanan terhadap imperialisme dan kolonialisme di daerah Bali*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Tim Direktorat Jenderal Kebudayaan. (1991). *Sejarah perlawanan terhadap imperialisme dan kolonialisme di daerah Maluku*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Direktorat Jenderal Kebudayaan. (1991). *Sejarah perlawanan terhadap imperialisme dan kolonialisme di daerah Sumatra Barat*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Direktorat Jenderal Kebudayaan. (1991). *Sejarah perlawanan terhadap imperialisme dan kolonialisme di daerah Sulawesi Selatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Direktorat Jenderal Kebudayaan. (1991). *Sejarah perlawanan terhadap imperialisme dan kolonialisme di daerah Nusa Tenggara Timur*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Direktorat Jenderal Kebudayaan. (1991). *Sejarah perlawanan terhadap imperialisme dan kolonialisme di daerah Kalimantan Barat*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Direktorat Jenderal Kebudayaan. (1991). *Sejarah perlawanan terhadap imperialisme dan kolonialisme di daerah Jawa Timur*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Direktorat Jenderal Kebudayaan. (1991). *Sejarah perlawanan terhadap imperialisme dan kolonialisme di daerah Jawa Barat*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Direktorat Jenderal Kebudayaan. (1991). *Sejarah perlawanan terhadap imperialisme dan kolonialisme di Daerah Istimewa Aceh*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.