

DAFTAR PUSTAKA

- Adenansyah, Fanandia Mochamad, 'Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Aksara Dan Tata Krama Bahasa Jawa Untuk SD Kelas 4 Berbasis Android', *Jurnal Manajemen Informatika.*, 10 (2019), 1–9
- Afwan, Bahtiar, Nunuk Suryani, and Deny Tri Ardianto, 'Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital', *Proceding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 1 (2020), 9
- Akrim. (2022). *Strategi Pembelajaran*. Medan: UMSU Press.
- Anggita, Lonie, Desi Eka, and Citra Dewi, 'Perbandingan Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Tesis Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *Journal Of Social Science Research*, 4 (2024), 1187–96
- Anggraini, Putri Dwi Ciska. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Materi Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia di Kelas VI SD*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan, 'Konsep Dasar Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1 (2023), 282–94 <<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>>
- Aqmarinal, Devi Nur, and Mohamad Joko Susilo, 'Ta ' Lif: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam', *Ta'lif: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 1 (2025)
- Arifin, Ilfiana Firzaq, 'Efektivitas Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI AKL Di SMK 1 Pancasila Ambulu', *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sosiologi*, 7 (2025), 15 – 33 <<https://doi.org/https://doi.org/10.33503/maharsi.v7i3.2068>>
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Banarsari, Arum, Deviana Rizki Nurfadilah, and Alfian Zainul Akmal, 'Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21', *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6 (2023), 459 <<https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71152>>
- Chairunnisa, Indah, 'Kelayakan Uji Validitas Dan Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Construct 2 Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Cendikia Pendidikan*, 2 (2024), 19–26 <<http://jcc.ppj.unp.ac.id/index.php/jcpd/article/view/138>>
- Debby Rofi'ah, and Dita Hendriani, 'Analisis Kesulitan Belajar Materi Sejarah Ditinjau Dari Faktor Penyebab Pada Siswa Kelas VIII Di MTsN 3 Blitar', *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3 (2025), 244–57 <<https://doi.org/10.62383/wissen.v3i2.781>>

- Dian, Nur Septiani Putri, Islamiah Fitriah, Andini Tyara, and Marini Arita, 'Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar', *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2 (2022), 367
- Efendi, Devi Nanda, Bambang Supriadi, and Lailatul Nuraini, 'Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor', *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10 (2021), 49
<<https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23763>>
- Fiqih Hana Saputri & Gharifa Al Ikhsan Ananda, 'Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Game Edukasi Untuk Siswa Kelas 7 Madrasah Tsanawiyah Al-Hafizh Rajeg', *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 8 (2024), 295–305
- Ginting, Handriani Milladya, R Mursid, and Samsidar Tanjung, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Economic Literacy Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Smp', *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5 (2019), 139–52
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12594>
- Hake, Richard R. "Keterlibatan interaktif versus metode tradisional: Survei enam ribu siswa tentang data uji mekanika untuk kursus fisika pengantar." *American Journal of Physics* 66 (1998): 64-74.
- Hartono, Febri, 'Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter', 4 (2018), 127–34 <<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jiis.v4i2.16527>>
- Hasan, Muhammad, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Tahta Media.
- Hayat, Ade Luvita, Laura Angela, Caesar Mayva, Etty Ratnawati, National Movement, Bowling Game, and others, 'Analisis Penerapan Media Bowling Game Terhadap Pergerakan Nasional Masa Pendudukan Jepang Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa', 1 (2024), 1–6
- Ika Arthalia, Rendi Prasetyo, 'Penggunaan WebSite Sebagai Sarana Evaluasi Kegiatan Akademik Siswa Di SMA Negeri 1 Punggur Lampung Tengah', 1 (2020)
- Ika Z. A., Bagas K., 'Pengembangan Media Interaktif MOLETAYA (Mobile Learning Tata Surya) Berbasis Construct 2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2025), 03
<<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30491>>
- Karim, Mohammad, 'Keterampilan Abad 21 Dan Desain Pembelajarannya', *Proceeding International Conference on Islamic Education (ICIED)*, 5 (2020), 161–69
- Karyati, Alo, 'Efektivitas Penggunaan Website Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09 (2023), 1665–74

- Keller, John M., 'Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design', *Journal of Instructional Development*, 10 (1987), 2–10
<<https://doi.org/10.1007/BF02905780>>
- Khabibah, S. (2006). Pengembangan model pembelajaran matematika dengan soal terbuka untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Disertasi, Tidak di Publikasikan. Surabaya: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Kochhar, S.K, 'Pembelajaran Sejarah: Teaching Of History', PT Grasindo, Jakarta, 2008, 637
<<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=405494>>
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatu Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, Iis Susilawati, and Universitas Muhammadiyah Tangerang, 'The Importance of Learning Media To Increase Students' Interest in Learning At Sdn Meruya Selatan 06 Am', *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3 (2021), 312–25
- Magdalena, Ina, Joya Syugaini, and Nurvitasari Nurvitasari, 'Strategi Pembelajaran Tematik Melalui Pendekatan Interaktif Kelas II SDN Buaran Jati 2 Kecamatan Sukadiri', *Alsys*, 2 (2022), 18–32
<<https://doi.org/10.58578/alsys.v2i1.139>>
- Mazna, Ulya, Fadhilah Nazirah, Intan Farhana, and Iis Marsitah, 'Perencanaan Pembelajaran Yang Interaktif Dalam Menumbuhkan Critical Thinking Siswa', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2024), 10
<<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.793>>
- Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman, 'Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik', *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1 (2022), 413–15
<<https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>>
- Milala, Hendi Farta, Endryansyah Endryansyah, Joko Joko, and Acmad Imam Agung, 'Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player', *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11 (2021), 195–202
<<https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>>
- Murni, Arie Widya, and Miftahul Jannah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct Two Pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 Kelas Iv Sd', *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1 (2022), 10–17
<<https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.5>>
- Nadya Ratu Amala, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Construct 2 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 7 Surabaya', *E-Journal Pendidikan Sejarah*, 15 (2024), 751–63
<<https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2.3128>>

- Nieveen, Nienke. (1999). "Prototyping to Reach Product Quality." Dalam J. van den Akker et al. (Ed.), *Design Approaches and Tools in Education and Training* (hlm. 125–135). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Noviyanto, F. (2008). "Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk untuk Anak Berbasis Multimedia dan Game Interaktif." *Jurnal Informatika Ahmad Dahlan*.
- Okpatrioka, 'Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan [Innovative Research and Development (R&D) in Education]', *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1 (2023), 86–100
- Pambudi, Rilo, Afif Afghohani, and Isna Farahsanti, 'Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018', *Jurnal Pendidikan*, 28 (2019), 175–82 <<https://doi.org/10.32585/jp.v28i2.345>>
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani, 'Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3 (2018), 33 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>>
- Pujiono Eko, 'Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha Untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X', *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 3 (2018), 1–17
- Putri Dwi Ciska Anggraini, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Materi Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia di Kelas VI SD".Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. 2023.
- Putri, Alfa Reza Silvia, and Gamaliel Septian Airlanda, 'Pengembangan Media Pembelajaran Game PEKA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Pecahan', *Efektor*, 7 (2020), 109–16 <<https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14978>>
- Putri, Diana Nur Septiyawati, and Arita Marini, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 'Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2 (2022), 365–76 <<https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>>
- Putri, Neysa Dika, and Wakhudin Wakhudin, 'Implementation of Mesi Quper (Media Edukasi Quizizz Kombinasi Peardeck) for Optimizing Differentiated Learning in Class V of SDN 1 Kalitapen', *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 25 (2025), 229–33 <<https://doi.org/10.30595/pssh.v25i.1696>>

- R. Rupnidah & Dadan Suryana, 'Media Pembelajaran Anak Usia Dini', *Jurnal PAUD Agapedia*, 6 (2022), 49–58
- Rahayu, Ade, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis Dan Tahapan', 4 (2025), 459–70 <<https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>>
- Rahmawati, Aslihatul, and Nur Halimah, 'Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang', *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 4 (2024), 135–42
- Ridoi. (t.t.). Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial Sederhana Construct 2.
- Rizky, Muhammad Al, Hartati, and Syafaruddin, 'Developing A Digital-Based Library to Enhance Educational Knowledge Among Students', *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 12 (2023), 247–53
- Rut, Shintya, Desveronika Zalukhu, Dirham Nazwa, and Rosmaida Sinaga, 'Pendudukan Jepang Di Indonesia', 4 (2024), 9371–82
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, Nenden Mutiara, et al., 'Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai.', 19 (2023), 153–66
- Shalikhah, Norma Dewi. (2016). "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran Interaktif." *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101–115.
- Shoffa, Shoffan, dkk. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: CV. Agrapana Media.
- Sholikhah, Asfiyatus. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Berbantuan Software Construct 2 pada Materi Koloid*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
- Siti Romdona1, Silvia Senja Junista, Ahmad Gunawan, 'Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuisisioner', *Aplikasi Metodologi Penelitian Kesehatan*, 3 (2025), 127–49
- Sjamsuddin, H. (1996). *Metodologi Sejarah*. Jakarta: Dirjen Dikti Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Sudarsono. (2024). *Pembelajaran IPS*. Ponorogo: Tahta Media.

- Sudibyo, Sigit, Humar Sidik, dan Debi Robi Yanti. (2021). *Seri Buku Infografis: Pendudukan Jepang di Indonesia*. Jakarta: Guepedia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Surani, Dewi, dkk. (2024). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Suryandaru, Nugroho Adi, dan Eunice Widyanti Setyaningtyas. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV." *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040–6048.
- Tarumasely, Yowelna. (2023). *Pembelajaran Interaktif Berbantu Nearpod: Membangun Kemandirian dan Kecakapan Belajar Siswa*. Lamongan: Academia Publication.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Diakses melalui Pusat Asesmen Pendidikan.
- Wahyuni, Sri, Suarman, and Sri Kartikowati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4 (2022), 581–592 <https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v15i2.6038 10.23887/jurnal_tp.v15i1.4760>
- Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2014.
- Wulandari, Ayu Nadira, Halimah Tusaddiah, Ajeng Priska Sari, Yunita Pebrina, and Abdi Waruwu, 'Masa Pendudukan Jepang Di Indonesia', 4 (2024), 16869–80
- Wulandari, Tri, dan Adam Mudinillah. (2022). "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
- Yamasari, Yuni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Yang Berkualitas', 2010
- Yayank Ekaputra, Yunistian, Hera Heru Sri Suryanti, Yudhistiro Pandu Widhoyoko, and Pti Universitas Slamet Riyadi Surakarta, 'Perancangan Dan Penerapan Game Edukasi "Sejarah Kemerdekaan Indonesia" Berbasis Android Untuk Meningkatkan Perhatian Belajar Anak Sekolah Dasar Di Rancah Wetan Rt 6/11 Siswodipuran Boyolali Tahun 2023', 8 (2024), 40586–93
- Yussi Martha, Dkk, 'Konsep Dasar Sejarah: Implementasinya Dalam Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Bineka Tunggal Ika*', Vo 1, No 4 (2023)