

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sudi Pratikno. (2017). Implementasi Artificial Intelligence Dalam Memetakan Karakteristik, Kompetensi, dan Perkembangan Psikologi Siswa Sekolah Dasar Melalui Platform Offline. *Universitas Negeri Yogyakarta* 2017, September 2017, 18–36. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=-FbwaL4AAAAJ&citation_for_view=-FbwaL4AAAAJ:d1gkVwhDpl0C
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (R. Damayanti (ed.); 5 ed.). Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (R. Damayanti (ed.); 3 ed., hal. xii–334). Bumi Aksara.
- Ayu Fitriyani, L., & Mintohari. (2020). Pengembangan Media Game Undercover Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Mata Pelajaran Ipa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 08(01), 1–12.
- Basri, M. dan S. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah* (1 ed.). Graha Ilmu.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (1 ed.). Laksita Indonesia.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In A. Syadda (Ed.), *CV Kaaffah Learning Center*. CV Kaffah Learning Center.
- Emda Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Farida, I. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional* (E. Kuswandi (ed.); 1 ed.). PT. Remaja Rosdakarya.
- Garvey, B. dan M. K. (1977). *Models of History Teaching in The Secondary School* (D. Faradilla (penerj.)). Ombak.
- Hakim, L. (2020). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia.
- Jaya, H., Sabran, D., Pd, M., Ma, M., Djawad, Y. A., Sc, M., Ilham, A., Ahmar,

- A. S., Si, S., & Sc, M. (2019). Kecerdasan Buatan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (1 ed., Vol. 53, Nomor 9). Fakultas MIPA Universitas Negeri Makassar.
- Kustandi, C. & D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: :Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Ria (ed.); 1 ed.). Kencana.
- Muhtarom, Herdin; Kurniasih, D. A. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 29–36.
- Musfiqon. (2012). *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (1 (ed.)). Prestasi Pustakaraya.
- Pribadi, B. A. (2018). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. In E. Wahyudi (Ed.), *Kencana* (1 ed.). Kencana.
https://books.google.com/books/about/Desain_dan_Pengembangan_Program_Pelatiha.html?hl=id&id=m_pDDwAAQBAJ
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ratama, N. dan M. (2019). *Konsep Kecerdasan Buatan dengan Pemahaman Logika Fuzzy dan Penerapan Aplikasi*. UWAIS Inspirasi Indonesia.
- Rayendra, Silvi Lestari, Rika Widya Perdana, Yendrizar, dan N. M. (2021). *Kecerdasan Buatan* (W. Afrida (ed.); 1 ed.). Mitra Cendikia Media.
- Saski, N.H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Rendy (ed.); 5 ed.). Kencana.
- Simbolon, P. B. (2023). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah*, 2(1), 95–101.
<https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24256>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D* (Sutopo (ed.); 1 ed., hal. xx 444). Alfabeta.
- Sujono. (2013). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Alfabeta.
- Sulistyowati, I. (2021). Buku Ajar Mata Kuliah Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence). In T. dan M. D. K. W. Multazam (Ed.), *Umsida Press* (1 ed.). UMSIDA Press.
<https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-623-6292-25-9>

- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran* (Ilyas (ed.); 1 ed.). CV Jejak.
- Susanto, H. dan H. A. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH ERA TEKNOLOGI INFORMASI (KONSEP DASAR, PRINSIP APLIKATIF, DAN PERANCANGANNYA)* (B. Subyakto (ed.)). Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Susilana, R. dan C. R. (2018). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.
- Sutarti, T. dan E. I. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif , Kualitatif, PTK, R&D*. Bumi Aksara.
- Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of RD & D* (1 ed.). KBM Indonesia. www.penerbitbukumurah.com
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (S. F. S. Sirate (ed.)). Kencana.
- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1–11. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>

