

DAFTAR PUSTAKA

- A. Muri Yusuf. (2019). *Metode Penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenama DÍA.
- Afnan, M. L. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Minbar PGSD Undiskha*, 10(1), 1-8.
- Akrim. (2018). *Media Learning in Digital Era*. Indonesia: University of Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Andi Ibrahim, dkk. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makasar: Gunadarma Ilmu.
- Andina. Dkk. (2022) Sharing Media Pembelajaran Kreatif antara Mahasiswa dan Guru untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1607-1611.
- Anggelia Indri (2020). *Pengembangan Game Education Berbasis Construct 2 Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Kelas III*. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/>
- Annisa, Nurul dan Naeklan Simbolon. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal*, 8(2), 217-229.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asep Herry Hernawan, dkk. (2008). *Modul 10. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran: Perumusan Tujuan Pembelajaran*. Jakarta; Penerbit Universitas Terbuka.
- Asih. (2016). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Audhiha, M. F. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086-1097.
- Eri, dkk. (2020). Game edukasi matematika berbasis HTML Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(2), 134-140.

- Ginting, A., Sitompul, H., & Panjaitan, K. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Merakit Personal Komputer pada Siswa Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Swasta Tri Karya. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 1-120.
- Gumantan, dkk. (2020). Survey of Student Anxiety Levels During The Covid-19 pandemic. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, 4(1):86-97.
- Hasnawati & Asriadi I. (2022). Pembuatan Game Edukasi Matemarika Pada Materi Operasi Hitung Sederhana Menggunakan Construct 2. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 56-61.
- Hujair. AH. Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dirpantara.
- Ina Magdalena, S. N. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 198-214.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144.
- Karo-karo, Demmu. Dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat T.A 2019/2020. *Elementary School Journal*, 10(3), 147-155.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., & Fitri, A. K. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(02), 291-299.
- Lacković, N., & Olteanu, A. (2020). Rethinking educational theory and practice in times of visual media: Learning as image-concept integration. *Educational Philosophy and Theory*, 53(6), 597-612.
- Media Publikasi & Pasca Pelatihan. (2023). Gap Pengetahuan Teknologi Digital Antar Guru dan Murid. Kominfo diakses melalui <https://digitalent.kominfo.go.id/artikel/gap-pengetahuan-teknologi-digital-antar-guru-dan-murid-176> pada 31 Maret 2024.
- Meirani, M. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 15 KOTA BENGKULU. *Jurnal Economic Edu*, 1(2), 100-109.

- Miftah, M. and Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 641–649.
- Mokhammad Ridhoi. (2018). Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2. ebook <http://books.google.co.id/books?id>
- Nuranisya Purwaningtiyas. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Construct 2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Organ Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V SDN Ngasem 1* [Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri]. <http://repository.unpkediri.ac.id./9083>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Setyawan, D., & Riadin, A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction (DI) Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V SDN-1 Langkai Palangka Raya: Implementation Of Direct Instruction Direct Instruction Model Using Audiovisual Media To Improve The Learning Outcomes Of Scientific Learning In Grade V Students At SDN-1 Langkai Palangka Raya. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 1-9.
- Sudaryono, dkk. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, M. (2017). *Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., Riyana, C. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Penilaian Hasil pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.