

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi Pai Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 28. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.9375>
- Andini, D. P., Kresnadi, H., & Ghasya, D. A. V. (2024). Kepraktisan Game Edukasi Berbasis Wordwall pada Pelajaran IPAS Bab 1 Kelas IV SDN 41 Pontianak Utara. *As-Sabiqun*, 6(2), 266–286. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i2.4476>
- Arif Eka Prasetya, H. D. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Inspiratif, Dan Menyenangkan (I2M) Pada Materi Animasi Stop Motion*. 1(1), 53–54.
- Burhanudin Ata Gusman, Unik Hanifah Salsabila, Hoerotunnisa, Lesta Yahsa Giardi, & Viki Fadhila. (2022). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(3), 203–221. <https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Ghozali, A. K., & Surjono, H. D. (2017). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI BAGIAN-BAGIAN DAN FUNGSI DARI SOUND SYSTEM PADA SISWA KELAS XI TAV SMK N 2 DEPOK SLEMAN. *E-JPTE (Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Elektronika)*, 6(1), 20–29.
- Hardani, S.Pd., M.Si Nur Hikmatul Auliya, D. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Issue January).
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Hidayanto, N. (2017). *Pengembangan Media Interaktif...*, Nur Hidayanto, FKIP, UMP, 2017. 2012, 6–20.

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Husna, M., Degeng, I. N. ., & Kuswandi, D. (2017). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 34–41.
- Indra, W., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 59–66. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8654>
- Kelana, J. B. (2015). *Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Keterampilan Proses SAINS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya*. 11.
- Kurniawan, M. I. (2015). Mendidik Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar: Studi Analisis Tugas Guru Dalam Mendidik Siswa Berkarakter Pribadi Yang Baik. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 121–126. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i2.14>
- Kurniawan, R., Martoyo, A., Fauziah, P. N., Jumriani, J., & ... (2023). *Kewirausahaan “Kebal Hadapi Ancaman Resesi Global 2023”* (Issue April). <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=IjW-EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=kewirausahaan+inovasi+produk+orientasi+kewirausahaan+keunggulan+bersaing&ots=QdIJnRGND0&sig=i4hgZ4TUhpkkUoEq6PMOaiQWieg>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal*

Of Social Science Research, 1(2), 552–560.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>

- Ngatmanto, N., & Adhisa, R. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi dengan Construct 2 Mata Pelajaran IPA kelas 5 SD. (*Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*), 8.5.2017, 2003–2005.
- Noeraini, I. A., & Sugiyono, S. (2016). Pengaruh tingkat kepercayaan, kualitas pelayanan, dan hargaterhadap kepuasan pelanggan JNE Surabaya. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen (JIRM)*, 5(5).
- Nurhamida, & Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Muatan PKN pada Materi Hak dan Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 di SDN 16 Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 1249–1255.
<https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/55733>
- Nurma, S. Y. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Materi IPA Tentang Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 6 Genteng*
[http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/3749%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/3749/2/Yunita Nurma Sari_T20174098.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/3749%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/3749/2/Yunita%20Nurma%20Sari_T20174098.pdf)
- Parwati, L. A., Putrayasa, I. B., & Suastra, I. W. (2021). Pengembangan Buku Bergambar Pada Tema Diriku Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I Sd Gugus 2 Kecamatan Penebeltabanan. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 236–245.
https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.293
- Praheto, B. E., Andayani, Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2017). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Di PGSD. *The 1st Education and Language International Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula (ELIC 2017)*, 173–177.
<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1224>

- Priyatna, F., & Wiguna, W. (2021). Mobile Game Pembelajaran Matematika Dasar Menggunakan Construct 2 di SDN Sasaksaat. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 1(1), 218–227.
- Pujiono, E. (2018). 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(1), 1–17. <https://doi.org/10.26877/jp3.v3i1.2204>
- Pulungan, Z. M. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Kompetensi di BPSDM Kementerian ESDM. *Jurnal Aparatur*, 6(1), 44–53. <https://doi.org/10.52596/ja.v6i1.146>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Purwaningtiyas, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CONSTRUCT 2 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA KELAS V SDN NGASEM 1. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Putri, E. E., Saleh, N., & Jufri, J. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.26858/phonologie.v2i1.25687>
- Qariah, N., Wibowo, D. cahyadi, & Parida, L. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas IV SDN 17 SP.2 C Paoh. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 1(2), 53–58. <https://doi.org/10.57251/ped.v1i2.139>
- Ridho, F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis*

Aplikasi Android Construct 2 Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1440 H / 2019 M Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Android Construct 2 1440 H / 2019 M. 113.

Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166–175. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>

Shoumi, A. Z. (2019). Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 1–6. <https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5809>

Stocks, N. (2016). 済無No Title No Title No Title. 1–23.

Toni. (2016). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Triana, F., Triwahyudianto, & Sulistyowati, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Construct 2 Pada Materi Kerajaan Hindu Di Indonesia Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 5(69), 637.

Tursinah, T., Hariyanto, H., & Hatmono, P. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi construct 2 pada materi meditasi ketenangan batin. *BAHUSACCA : Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan*, 1(2), 64–77. <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v1i2.371>

Wahid, A. (2022). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>

Wayan, N. A., & Rini Purwati, N. K. (2020). Edukasi Matematika dan Sains Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Mathematics Learning Strategies Based on Characteristics of Elementary School Students. *Jurnal Emasains*, IX(1), 1–8.

Yaumi, M. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. *Core*, 5(December), 118–138.

Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis

Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>