

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., & Julian, N. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. 5(1), 75–84.
- Anisa Asnawati, Sutrisno, S., & Imaningtyas, I. (2021). Pengembangan E-Sudent Worksheets (E-SW) Berbasis Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA Muatan Gaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Efektor*, 8(2), 98–109. <https://doi.org/10.29407/e.v8i2.16207>
- Arifah, REN, & Sukirman, ST (2018). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan *Construct 2* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar (Disertasi Doktoral, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Asri, D., & Yermiandhoko, Y. (2018). Pengembangan Game Edukasi Si Galang Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pakaian Adat Untuk Kelas Iv Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 254964.
- Chairan Zibar L. Parisu, La Sisi, A. J. (2025). *Pengembangan Literasi Sains pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran IPA*. 1(1), 11–19.
- Dwiqui, G. C. S., Wawan Sudatha, I. G., & Ilia Yuda Sukma, A. I. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 8, Issue 2).
- Fadilah, N., & Kuswandi, I. (2025). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL*. 12, 56–66.
- Fameska, E., Okra, R., Supriadi, S., & Antoni Musril, H. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Pada Pelajaran Pai. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*,

- 7(1), 657–664. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6179>
- Farihat, K. S., Santi, N. N., & Nurmilawati, M. (2024). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Pop Up Book Berbasis Digital Materi Ekosistem Kelas V SDN Karangtengah*. 61–67.
- Febriyanti, R., & Boediono, S. (2021). *Implementation of Construct 2 in the Development of Educational Games as Learning Media for Elementary School Students Implementasi Construct 2 dalam Pengembangan Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar*. 9(2), 35–48.
- Fernanda, A. B., & Ahmadi, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tekaga Berbasis Construt 2 Mupel Ipas Kelas IV SDN Butuh 1 Sawangan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 167-176.
- Fitriyani, N., Auliana, S., & Darip, M. (2025). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Petualangan Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Di SD Negeri Kragilan 3. *INFOTECH journal*, 11(2), 158-165.
- Handayani, R., Putri, K., & Wiguna, F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Berbantuan Website 2 APK Builder Materi Ekosistem Kelas 5 SDN 2 Sugihan*. 3, 1023–1033. https://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/14587%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/14587/3/RAMA_86206_2014060055_0719109101_0719048206_01_front_ref.pdf
- Indah Auliya Agustiningrum, Pinkan Amita Tri Prasasti, I. L. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR Indah Auliya Agustiningrum Universitas PGRI Madiun , Jawa Timur , Indonesia Pinkan Amita Tri Prasasti Universitas PGRI Madiun , Jawa Timur , Indonesia Ivayuni Listiani Universita*. 7(4), 1596–1605. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628>
- Janata, R., Priandika, A. T., & Gunawan, R. D. (2022). *PENGEMBANGAN GAME PETUALANGAN EDUKASI PENGENALAN SATWA DILINDUNGI DI INDONESIA MENGGUNAKAN*. 3(3), 286–294.
- Komang Sukendra, I., & Kadek Surya Atmaja, Mp. I. (2020). *INSTRUMEN PENELITIAN*.

- Laudhana, A. C., Puspaningrum, A. S., & Indonesia, U. T. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN TENSES UNTUK ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2*. 1(1).
- Mawaddah, A. R., & Lestari, W. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran “STAR” Materi Sistem Tata Surya berbasis Construct 2 Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di Sekolah Dasar. *Nusantara Educational Review*, 1(2), 78–85. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i2.1172>
- Miftahuddin, U. A., Hobri, F. N. U., & Murtikusuma, R. P. (2019). Pengembangan game android berbantuan software construct 2 pada materi pola bilangan. *Vygotsky: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 1(2), 74-86.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing. <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Mustari S. Lamada, Muhammad Riska, & Muhammad Fiqri W.R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Materi Ekosistem Siswa MTS Tanah Gunung. *MediaTIK*, 6(3), 132–137. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.2274>
- Ningtyas, A. F., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2024). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV. (*Doctoral Dissertation, STKIP PGRI PACITAN*), 13–56. <http://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1514>
- Pramesti, G., Wahyu, A., & Nurlaila, F. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS FLIPBOOK PADA MATERI MAKHLUK HIDUP DALAM EKOSISTEM DI KELAS V SDN SATAK 2*. 4(2), 74–88.
- Ramadhita, D. A., Pendidikan, J., Madrasah, G., Fakultas, I., Tarbiyah, I., Universitas, K., Negeri, I., & Jakarta, H. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI SAINS UNTUK SISWA KELAS VDI SD / MI*.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., & Maulidawanti, D. (2024). *Penerapan*

Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). 4, 1468–1476.

- Septiani, B. D., & Okmarisa, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan construct 2 dengan pendekatan scaffolding pada materi laju reaksi. *Journal of Research and Education Chemistry*, 5(1), 12-12.
- Subhi, M., Solbia, Herlina, T. L., & Caramoy, A. (2025). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 5(2), 10–26.
<https://doi.org/10.51903/xavtsv95>
- Sudaryana, B., & Agusiady, H. R. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif. Deepublish.
- Sutrisna, N. (2021). *ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI SAINS PESERTA DIDIK SMA DI KOTA SUNGAI PENUH*. 1(12). Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D *Jurnal*
- Syafi'i, I., Zahwa, F. A., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. 19, 1.
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>
- Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Karakter Muslim pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaran di MIN 3 Jombang. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(2), 82–93.
<https://doi.org/10.28918/ijjee.v2i2.6270>