

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Alifah, I. N., Permatasari, A. D., & Mahardika, I. K. (2024). Konstruksi Ilmu Pengetahuan Alam dalam Pendidikan : Pespektif Filsafat Ilmu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 50185–50193. DOI: <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12263>
- Anggraeni, S. W. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. DOI: 10.31004/basicedu.v5i6.1636
- Arini Putri Fitriya , Noviana Dini Rahmawati , Kalimatus Saadah, J. S. (2024). pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512–1522. DOI: <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>
- Azizah, Z. F. (2018). Validasi preliminary product Fung-Cube pada pembelajaran fungi untuk siswa SMA. *Jurnal Bioedukatika*, 6(1), 15–21. DOI:10.26555/bioedukatika.v6i1.7364
- Bannang, A., Uloli, R., & Abdjul, T. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Inkuiri Pada Materi Fluida Statis. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09(January), 749–760. DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.1.749-760.2023>
- Damayanti, E. (2018). pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa berdasarkan gaya belajar . 639–645. DOI: <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p639-645>
- Diana Rahayu , R Ading Pramadi , Meti Maspupah, T. W. A. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk. *Indonesian Journal of Mathematics and Natursal Science Education P-ISSN:*, 2(2), 105–114. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>
- Estri Dwi Martianingtiyas. (2020). *Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran Estri*. 2014.
- Fayola, A. D., & Email, C. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Metode Penelitian Pada Mahasiswa S1-PGSD Universitas Terbuka. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 213–224. DOI:10.33394/jtp.v8i1.5818
- Febriyanti, R. (2021). Implementasi *Construct 2* dalam Pengembangan Game

- Edukatif sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 9(2), 35–48. DOI: <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v9i2.1971>
- Fitriyah, A., Dzulkarami, D., & Jannah, S. W. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI / SD *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 03(03), 51–61.
- Hanifah, D., Bentri, A., Amsal, M. F., Pendidikan, T., & Pendidikan, F. I. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Construct 2* pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 8760–8769. DOI:10.31004/jptam.v8i1.13714
- Hansa, M., Tabina, C., Mubarok, A. I., Sari, I. M., & Aura, Y. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502. DOI: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4745>
- Hariyati, S. B. (2023). Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1024–1034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4033>
- Herminalina, D. (2024). Peningkatan Daya Saing Sekolah Melalui Implementasi Platform Pendidikan Nasional Berbasis Teknologi di Indonesia. *Manajemen Pendidikan Islam*, 10(2), 85–98. DOI: <https://doi.org/10.18592/moe.v10i2.13578>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Heryani, A., Pebriyanti, N., & Rustini, T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *JURNAL PENDIDIKAN*, 31(1), 17–28. DOI: <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Hidayat, Ilham, R. M. N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, 5(4), 424–430. DOI: <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.459>
- Ikram, D., Nasir, M., Keguruan, F., & Makassar, U. M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar-Mengajar. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 12(1), 84–90. DOI: <https://doi.org/10.26618/jp.v12i1.17099>
- Iswantari, I. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Indah. *Jurnal Paedagogy*, 8(4), 490–496. DOI: <https://doi.org/10.33394/JP.V8I4.4126>
- Juhri, D. A., Ahmad, N. A., Pendidikan, S., Sekolah, G., & Muhammadiyah, U. (2024). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 21699–21704.

DOI:10.31004/jptam.v8i2.15873

Juwitaningsih, D. (2018). *Energi disekitarku*.

Kaharudin, Muslimin, S. (2025). pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Sekolah PGSD*, 10(1), 251–259. DOI: <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>

Lita, A., & Dewi, S. (2022). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1), 1062–1066. DOI:10.36312/jime.v8i1.2919

Marwah, S. S., & Susanti, S. (2023). studi literatur: canva sebagai media pembelajaran yang interaktif. *Jurnal pgmi uniga*, 02(02), 97–104.

Miftahul Jannah, A. M. (2022). pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis construct two pada tema 2 selalu berhemat energi subtema 1 kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 10–17. DOI: <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.5>

Mohammad Liwa Ilhamdi1, Desi Novita, A. N. K. R. (2020). pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap kemampuan berpikir kritis ipa sd. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(2), 49–57. DOI:10.46772/kontekstual.v1i02.162

Muhammad Fahmi Saifudin, Susilaningsih, A. W. (2020). pengembangan multimedia interaktif materi sumber energi untuk memudahkan belajar siswa sd. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68–77. DOI:10.17977/um038v3i12019p068

Nazira, U., & Zahra, U. (2024). Pemanfaatan TIK sebagai Infrastruktur Pendidikan : Tantangan dan Peluang di Era Digital. *Jurnal Of Informatics And Businen*, 02(03), 480–486. DOI:10.47233/jibs.v2i3.1827

Pristiwanti, D. (2023). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

Purwaningtiyas, N., Damayanti, S., & Permana, E. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Construct 2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V SDN Ngasem 1. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 188–194. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i2.1434>

Putra, L. D., Pd, M., Salihah, A. F., & Pratiwi, N. F. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar Lovandri. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>

Putri, N. A. K. (2025). transformasi pembelajaran sains melalui game edukatif “

- magnetic challenge ” dengan *Construct 2*. *Journal of Educational and Applied Science*, 3(1), 11–18. DOI: <https://doi.org/10.30739/jeas.v3i1.4205>
- Rejeki¹ , M.Fachri Adnan², P. S. S. (2020). pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Riska Agustin¹, Nurmalina, I. N., & Program. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *jurnal pendidikan dan konseling*, 3(1), 71–79. DOI: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1385>
- Rofi, A., Nurhidayat, E., & Santoso, E. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1589–1594. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.4010>
- Rosi Arijumati, Siti Istiningsih¹, H. S. (2021). analisis penggunaan media pembelajaran oleh guru pada masa pandemi di sdn 1 lajut lombok tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 698–704. DOI: <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.320>
- Samosir, A., & Miharti, I. (2026). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing Berbantuan *Construct 2* pada Materi Minyak Bumi untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(3), 19048–19055. DOI: <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5274>
- Sari, I. M. (2024). sistem informasi magang berbasis website pada kantor. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 8(1), 110–127. DOI: <https://doi.org/10.29103/sisfo.v8i1.18153>
- Simanullang, P., Manajemen, M., & Kristen, P. (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran : Multimedia Interaktif sebagai Inovasi Teknologi Pendidikan ditingkat SMP Complex : Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional*, 2(2), 188–192. DOI: <https://doi.org/10.66341/complex.v2i2.122>
- Sinaga, T. (2021). meta-analisis penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran mekanika teknik. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7(2), 1–7. DOI: <https://doi.org/10.26740/jkptb.v7i2.40375>
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11), 1–13. DOI: <https://doi.org/10.62281/v2i11.869>
- Siregar, T. (n.d.). *Research and Development (R & D) Method : Definition , Types , and Stages*.

- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Susilawati, S., Windyariani, S., & Nuranti, G. (2023). Pengembangan E-Module Berbasis Inkuiri Terstruktur untuk Melatih Keterampilan Argumentasi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(September), 563–572. DOI: <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1107>
- Syamsudin, A., Mufti, R., Habibi, M. I., & Wijaya, I. K. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Dengan Construct 2. *Focus ACTION Of Research Mathematic*, 4(1), 63–76. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3355>
- Trimansyah. (2021). Kecendrungan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27. DOI: <https://doi.org/10.47625/fitrah.v12i1.311>
- Wahyugi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785–793. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>
- Wahyuni, A., Sari, N. K., & Sutrisno, T. (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Ngadiluwih Kecamatan Matesih Kabupaten Karangayar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, V(2), 118–124. DOI: <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p118-124>
- Wahyuning, S., & Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5.
- Wijaya, I. K. W. B., & , I Made Candiasa , I Nyoman Jampel, K. S. (2025). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar Berbasis Hakekat Sains untuk Peningkatan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(2), 783–787. DOI: <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2909>
- Yuditihwa, A., Okra, R., Musril, H. A., & Derta, S. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Construct 2. *Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 02(01), 43–59. DOI: <https://doi.org/10.57255/intellect.v2i1.279>
- Yusuf, M., Syurgawi, A., Putri, S., & Istiqamah, D. (2020). Konsep Dasar Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(20), 1–8. DOI:10.55623/au.v1i1.3
- Zuniarti, P. P., Yonanda, D. A., & Nahdi, D. S. (2025). Systematic Literature Review : Pengaruh Model Quantum Teaching Berbantu Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 2(2), 65–73. DOI: <https://doi.org/10.56773/pjer.v2i2.73>