

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF T-SUR  
BERBASIS *CONSTRUCT 2* PADA MATERI SISTEM TATA SURYA  
UNTUK SISWA KELAS VI SD NEGERI BURENGAN 1**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri



Oleh :

**FRANSISCA TANTIVANELYA YONATAN**

NPM : 22.1.40.60.038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2026**

Skripsi oleh:

**Fransisca Tantivanelya Yonatan**

Npm. 22.1.40.60.038

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF T-SUR  
BERBASIS *CONSTRUCT 2* PADA MATERI SISTEM TATA SURYA  
UNTUK SISWA KELAS VI SD NEGERI BURENGAN 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 18 Juni 2026

Pembimbing 1



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.  
NIDN. 0710059001

Pembimbing 2



Dr. Kukuh Andri Aka, M.Pd.  
NIDN. 0713118901

Skripsi oleh:

**Fransisca Tantivanelya Yonatan**

Npm. 22.1.40.60.038

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF T-SUR  
BERBASIS *CONSTRUCT 2* PADA MATERI SISTEM TATA SURYA  
UNTUK SISWA KELAS VI SD NEGERI BURENGAN 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 13 Juli 2026

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

- |               |                                       |                                                                                       |
|---------------|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Ketua      | : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.          |  |
| 2. Penguji I  | : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, S.Pd, M.Pd |  |
| 3. Penguji II | : Dr. Kukuh Andri Aka, M.Pd.          |  |

Mengetahui,  
Dekan FKIP  
  
Dr. Agus Widodo, M.Pd.  
NIDN. 0024086901

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Fransisca Tantivanelya Yonatan  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tanggal Lahir : Tulungagung, 27 Juli 2004  
NPM : 22.1.40.6038  
Fakultas/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau penemuan yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan terdapat dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juni 2020

Yang Menyatakan



**Fransisca Tantiv**  
NPM. 22.1.40.60.

## MOTTO

### *In the Name Of Jesus Christ*

“Karena masa depan sungguh ada dan harapanmu tidak akan hilang”

(Amsal 23:18)

“Aku tahu, bahwa Engkau sanggup melakukan segala sesuatu, dan tidak ada rencana-Mu yang gagal”

(Ayub 42:2)

“Serahkanlah segala kekuatiranmu kepada-Nya, sebab Ia yang memelihara kamu”

(1 Petrus 5:7)

“Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apa pun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur”

(Filipi 4:6)

“Selesaikan apa yang telah dimulai, sebab keberhasilan adalah milik mereka yang bertahan sampai akhir.”

(Penulis)

“Ora et Labora”

## **PERSEMBAHAN**

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini, kecuali lembar persembahan. Dengan penuh rasa syukur dan hormat, karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

1. Tuhan Yesus Kristus, Sang Juru Selamat, yang senantiasa menyertai, menuntun, dan memberikan kekuatan kepada penulis dalam setiap proses kehidupan, khususnya selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kasih, berkat, hikmat, serta penyertaan-Mu yang tidak pernah berhenti.
2. Kedua orang tua tercinta Ayah Yonatan dan Ibu Wikanti, S.Pd. yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan, semangat, serta pengorbanan yang tulus. Terima kasih atas setiap usaha dan kepercayaan yang diberikan kepada penulis hingga dapat menyelesaikan pendidikan ini.
3. Adikku tercinta penulis Figter Stefanus Yonatan yang selalu hadir memberikan keceriaan, semangat, doa dan cinta dalam setiap proses pendidikan yang penulis jalani.
4. Seluruh keluarga besar dan saudara-saudaraku tercinta, khususnya Nenek Martin, Kak Monik, Adik Bima, Kak Ladys, Abel, serta Om dan Tanteku semua, Terima kasih atas doa yang tiada henti, kasih sayang, serta harapan besar yang selalu diberikan sehingga menjadi motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman Pemuda dan seluruh warga jemaat GKJW Jemaat Bangoan yang telah setia menanti penulis menyelesaikan perkuliahan serta selalu memberikan motivasi agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Teman-teman SMP (putri, shima, nanda, dan andreas) serta teman-temanku SMK (el, fuji, desty, dila, dina, dan seluruh angkatan tbg 2022) yang selalu terlibat dan menjadi tempat penulis berbagi cerita, keluh kesah, dan kebahagiaan.
7. Kakak-kakak UKMKK angkatan 2019-2021 serta teman-teman dan adik-adik UKMKK angkatan 2022-2024 yang sudah menjadi rumah singgah dan tempat penulis berbagi suka dan duka selama berkuliah dan berpelayanan bersama selama penulis menempuh pendidikan.

8. Terima kasih kepada Lingga, Afrischa, Feri, Bara, Bagas, Gharryn dan Alfia yang selalu menjadi teman berpetualang serta kesempatan untuk saling berbagi cerita dan belajar banyak hal tentang kehidupan mulai dari perjalanan masuk dunia perkuliahan hingga akhir menyelesaikan pendidikan ini.
9. Keluarga besar 4A PGSD angkatan 2022 sebagai teman seperjuangan yang telah berjuang bersama selama 4 tahun, terima kasih telah menjadi dan tempat berbagi kasih, keceriaan, tempat bercerita, dan keluh kesah, terutama saat penulis menghadapi berbagai kesulitan dalam proses perkuliahan.
10. Keluarga besar KKN-T Bandar Lor 2026 yang telah menjadi bagian berharga dalam perjalanan penulis. Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, dukungan, serta pengalaman luar biasa menyenangkan selama menjalankan kegiatan KKN. Semoga kenangan dan persaudaraan yang terjalin dan tetap terjaga.
11. Keluarga besar Simba Education (Wirausaha Merdeka UNY 2024) untuk Lingga, Nichol, Nosi, dan Adinda yang telah bersinggah dan menjadi bagian berharga dalam perjalanan penulis. Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, meskipun hanya sementara bersama namun turut menjadi keluarga bagi penulis untuk bersemangat menempuh pendidikan ini.
12. Teman-teman satu angkatan bimbingan skripsi yang senantiasa membantu, memberikan dukungan, berbagi informasi, serta saling menyemangati penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
13. Tidak lupa, terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai proses serta tantangan selama menempuh pendidikan. Terima kasih karena telah mampu melewati rasa lelah, ragu, takut, dan berbagai keadaan yang tidak selalu mudah. Terima kasih juga karena tetap berusaha, terus belajar, dan melangkah meskipun terkadang harus berjalan perlahan, hingga akhirnya berhasil menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Fransisca Tantivanelya Yonatan** Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif T-SUR Berbasis Construct 2 pada Materi Sistem Tata Surya untuk Siswa Kelas VI SD Negeri Burengan 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Sistem Tata Surya, IPAS Sekolah Dasar.

Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya penggunaan media pembelajaran pada materi sistem tata surya di kelas VI SD Negeri Burengan 1. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku LKS sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep sistem tata surya yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, di perlukan media pembelajaran yang menarik, dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif T-SUR berbasis Construct 2 pada materi sistem tata surya untuk siswa kelas VI sekolah dasar serta untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang di kembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas VI, dan peserta didik kelas VI SD Negeri Burengan 1, sedangkan validator penelitian terdiri dari ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif T-SUR berbasis *Construct 2* memperoleh tingkat kevalidan dari ahli materi sebesar 90% dan dari ahli media sebesar 80%, presentase kevalidan memperoleh skor sebesar 85% dengan kategori cukup valid dan layak di gunakan. Tingkat kepraktisan pada uji coba terbatas memperoleh persentase respon guru sebesar 90% dan respon peserta didik sebesar 92,8%, sedangkan pada uji coba luas memperoleh persentase respon guru sebesar 92% dan respon peserta didik sebesar 91%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Tingkat keefektifan media ditunjukkan oleh persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 100% pada uji coba terbatas dan 95% pada uji coba luas. Tingginya tingkat ketuntasan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif T-SUR berbasis *Construct 2* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sistem tata surya serta membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. *buatkan abstrak* Berdasarkan hasil tersebut, dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran interaktif T-SUR berbasis *Construct 2* valid, praktis, dan efektif di gunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi sistem tata surya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kasih, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini di susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Pada kesempatan ini kami mengucapkan banyak terimakasih atas dukungan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor UN PGRI Kediri Dr. Zainal Afandi, M.Pd yang selalu memberikan dukungan dan dorongan serta motivasi kepada mahasiswa.
2. Dekan FKIP Dr. Agus Widodo, M.Pd yang selalu memberikan semangat kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kepala Prodi PGSD UN PGRI Kediri serta selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis.
4. Dr. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah sabar membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
5. Seluruh dosen prodi PGSD yang telah memberikan ilmu, bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan.
6. Kepala sekolah dan seluruh guru SD Negeri Burengan 1 Kota Kediri yang senantiasa memberikan semangat dan menjadi tempat penulis untuk dapat melaksanakan penelitian disekolah tersebut.
7. Validator ahli media Linda Dwiyanti, M.Pd. dan validator ahli materi Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan penilaian, saran, serta masukan terhadap media pembelajaran yang di buat oleh penulis.

Kediri, 18 Juni 2026

**Fransisca Tantivanelya Yonatan**  
**NPM. 22.1.40.60.038**

## DAFTAR ISI

|                                                |             |
|------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL.....</b>                     | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>               | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>                | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>                 | <b>iv</b>   |
| <b>MOTTO .....</b>                             | <b>v</b>    |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>                        | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                           | <b>viii</b> |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                     | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                         | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                      | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                      | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                   | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>                | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah.....                 | 1           |
| B. Batasan Masalah.....                        | 6           |
| C. Rumusan Masalah .....                       | 6           |
| D. Tujuan Penelitian .....                     | 7           |
| E. Manfaat Penelitian .....                    | 7           |
| <b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....</b>            | <b>9</b>    |
| A. Landasan Teori.....                         | 9           |
| B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....     | 28          |
| C. Kerangka Berpikir.....                      | 30          |
| <b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>        | <b>34</b>   |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....        | 34          |
| B. Prosedural Pengembangan .....               | 35          |
| C. Desain Pengembangan/Perancangan.....        | 39          |
| D. Tempat dan Waktu Penelitian .....           | 42          |
| E. Instrumen Penelitian.....                   | 43          |
| F. Teknik Pengumpulan Data.....                | 44          |
| G. Teknik Analisis Data.....                   | 53          |
| H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk ..... | 57          |
| <b>BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>     | <b>60</b>   |

|                                        |            |
|----------------------------------------|------------|
| A. Data Produk Hasil Pengembangan..... | 59         |
| B. Data Uji Coba.....                  | 62         |
| C. Analisis Data .....                 | 74         |
| D. Revisi Produk.....                  | 77         |
| E. Kajian Produk Akhir .....           | 78         |
| <b>BAB V : PENUTUP .....</b>           | <b>91</b>  |
| A. Simpulan .....                      | 91         |
| B. Saran.....                          | 92         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>            | <b>94</b>  |
| <b>Lampiran .....</b>                  | <b>100</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....  | 28 |
| Tabel 3. 1 Waktu Penelitian 2025 .....                         | 42 |
| Tabel 3. 2 Waktu Penelitian 2026 .....                         | 42 |
| Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian .....                          | 43 |
| Tabel 3. 4 Pedoman Observasi.....                              | 45 |
| Tabel 3. 5 Pedoman Wawancara.....                              | 45 |
| Tabel 3. 6 Pedoman Angket Observasi .....                      | 46 |
| Tabel 3. 7 Kriteria Skala Likert.....                          | 47 |
| Tabel 3. 8 Angket Validasi Ahli Media .....                    | 48 |
| Tabel 3. 9 Angket Validasi Ahli Materi.....                    | 49 |
| Tabel 3. 10 Kriteria Skala Likert Respon Guru .....            | 50 |
| Tabel 3. 11 Angket Respon Guru.....                            | 51 |
| Tabel 3. 12 Skala Guttman.....                                 | 54 |
| Tabel 3. 13 Angket Respon Siswa .....                          | 51 |
| Tabel 3. 14 Kisi-kisi Soal Evaluasi .....                      | 57 |
| Tabel 3. 15 Kriteria Validitas .....                           | 55 |
| Tabel 3. 16 Kriteria Kepraktisan.....                          | 57 |
| Tabel 4. 1 Hasil Uji Validasi Ahli Materi .....                | 63 |
| Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Ahli Media .....                 | 65 |
| Tabel 4. 3 Hasil Angket Respon Guru Uji Terbatas .....         | 67 |
| Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas .....        | 68 |
| Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Guru Uji Luas .....             | 69 |
| Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas .....            | 71 |
| Tabel 4. 7 Hasil Belajar Siswa Uji Terbatas .....              | 72 |
| Tabel 4. 8 Hasil Belajar Siswa Uji Luas .....                  | 73 |
| Tabel 4. 9 Hasil Analisis Data Kevalidan .....                 | 75 |
| Tabel 4. 10 Hasil Analisis Data Kepraktisan Uji Terbatas ..... | 75 |
| Tabel 4. 11 Hasil Analisis Data Kepraktisan Uji Luas .....     | 76 |
| Tabel 4. 12 Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa .....           | 77 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Planet (Trisnawati, 2022) .....                        | 27 |
| Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir .....                                | 33 |
| Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE (Hidayat & Nizar, 2021) ..... | 35 |
| Gambar 3. 2 Halaman Awal Media Pembelajaran Interaktif .....       | 40 |
| Gambar 3. 3 Halaman Profil .....                                   | 40 |
| Gambar 3. 4 Halaman Menu Utama .....                               | 41 |
| Gambar 3. 5 Halaman Akhir Hasil.....                               | 41 |
| Gambar 4. 1 Halaman Awal Media Interaktif T-SUR .....              | 60 |
| Gambar 4. 2 Halaman Profil Pengembang.....                         | 60 |
| Gambar 4. 3 Halaman Menu Utama .....                               | 61 |
| Gambar 4. 4 Halaman Penjelasan Materi.....                         | 61 |
| Gambar 4. 5 Halaman Video Pembelajaran .....                       | 62 |
| Gambar 4. 6 Materi Teks Sebelum Di Revisi .....                    | 77 |
| Gambar 4. 7 Materi Teks Sesudah Di Revisi .....                    | 77 |
| Gambar 4. 8 Sebelum Ada Petunjuk Pengerjaan Kuis.....              | 77 |
| Gambar 4. 9 Sesudah Revisi Petunjuk Pengerjaan Kuis.....           | 77 |
| Gambar 4. 10 Desain Akhir Halaman Awal .....                       | 78 |
| Gambar 4. 11 Desain Akhir Halaman Profil Pengembang .....          | 79 |
| Gambar 4. 12 Desain Akhir CP dan TP .....                          | 79 |
| Gambar 4. 13 Desain Akhir Menu Utama .....                         | 80 |
| Gambar 4. 14 Desain Akhir Materi.....                              | 80 |
| Gambar 4. 15 Desain Akhir Video Pembelajaran .....                 | 81 |
| Gambar 4. 16 Desain Akhir Halaman Kuis .....                       | 81 |
| Gambar 4. 17 Desain Akhir Skor Kuis .....                          | 82 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                   |     |
|-------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1. Berita Acara Bimbingan .....                          | 101 |
| Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....                            | 103 |
| Lampiran 3. Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....           | 104 |
| Lampiran 4. Surat Pengantar Validasi Ahli Media .....             | 105 |
| Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Media .....                      | 106 |
| Lampiran 6. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi.....             | 109 |
| Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi.....                      | 110 |
| Lampiran 8. Angket Kepraktisan Guru Uji Coba Terbatas.....        | 113 |
| Lampiran 9. Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Terbatas .....      | 116 |
| Lampiran 10. Hasil <i>Post Test</i> Siswa Uji Coba Terbatas ..... | 117 |
| Lampiran 11. Angket Kepraktisan Guru Uji Coba Luas.....           | 119 |
| Lampiran 12. Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Luas .....         | 122 |
| Lampiran 13. Hasil <i>Post Test</i> Siswa Uji Coba Luas .....     | 123 |
| Lampiran 14. Perangkat Pembelajaran .....                         | 125 |
| Lampiran 15. Kisi-kisi Soal Evaluasi .....                        | 140 |
| Lampiran 16. Rubrik Penilaian .....                               | 147 |
| Lampiran 17. Soal Evaluasi .....                                  | 149 |
| Lampiran 18. Surat Pemanfaatan Produk.....                        | 151 |
| Lampiran 19. Lembar Pengajuan Judul .....                         | 152 |
| Lampiran 20. Produk Media Pembelajaran.....                       | 154 |
| Lampiran 21. Lembar Wawancara Guru.....                           | 158 |
| Lampiran 22. Lembar Wawancara Siswa .....                         | 160 |
| Lampiran 23. Lembar Observasi.....                                | 161 |
| Lampiran 24. Surat Keterangan Bebas Plagiasi .....                | 162 |
| Lampiran 25. Dokumentasi Penelitian.....                          | 163 |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah satu diantara sarana guna memperbaiki taraf kehidupan yang dapat mewujudkan sistem pendidikan yang lebih baik untuk kedepannya. Dengan hadirnya pendidikan berarti akan memperluas wawasan yang diperoleh baik dari baik melalui lembaga formal maupun nonformal, guna membentuk sumber daya manusia yang mumpuni sekaligus berdaya saing tinggi. Menurut Rahman dkk (2022) pendekatan yang dilakukan terhadap dunia pendidikan menyangkut hati nurani manusia, nilai-nilai, emosi, pengetahuan, dan keterampilan. Melalui pendidikan, peserta didik dapat menjalani proses belajar yang membantu mereka mengenali, mengevaluasi, serta memahami pengetahuan secara efektif yang diperoleh di kelas serta pengalaman yang diperoleh dalam kehidupan setiap harinya. Menurut pendapat Nagel (2020) pendidikan merupakan cara dalam rangka membangun kesiapan kalangan muda mendorong peningkatan kapabilitas individu guna menerima dan siap melewati tantangan perkembangan di era global. Oleh sebab itu, untuk penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas merupakan langkah strategis dalam mencetak generasi manusia yang mumpuni, karenanya perlu di selenggarakan pendidikan semaksimal mungkin.

Dunia pendidikan pasti meliputi kegiatan pembelajaran yang berjalan sesuai dengan perkembangan zaman. Tidak lepas dari model pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran, proses pembelajaran memberikan harapan melalui jalannya kegiatan pembelajaran yang terstruktur dengan baik dapat menciptakan hasil belajar siswa lebih maksimal (Kusumawati dkk., 2025). Dalam proses pendidikan, pendidik diharapkan menjadi pendorong bagi tumbuhnya potensi dan kreativitas di artikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi serta pemahaman dalam interaksi antara guru dan siswa. Menurut Suryani (2016) pada hakikatnya, media pembelajaran diterapkan guna menunjang kelancaran serta efektivitas kegiatan belajar, sehingga sasaran pembelajaran yang

diharapkan dapat terwujud dengan baik. Seiring berkembangnya zaman media pembelajaran ini pun juga semakin berkembang, media pembelajaran ini semakin canggih dan semakin banyak bentuk dan modelnya. Simarmata (2021) menjelaskan contoh media pembelajaran ini beraneka macam jenis, misalnya media visual, audio, serta audio visual gerak. Manfaat dari media ajar ini tentunya untuk menarik minat pembelajar saat aktivitas pendidikan, hal lain juga untuk meningkatkan capaian akademik bagi pembelajar, agar mudah memahami seluruh mata pelajaran yang ada di bangku sekolah dasar, satu diantaranya mata pelajaran IPAS.

Sinergi antara pesatnya laju teknologi turut memberikan dampak besar terhadap sektor pendidikan, terkhususnya dalam mengubah cara proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada bidang sains (Mufida, 2026). IPAS mencakup cakupan materi yang luas dan beragam yakni berisikan tentang kehidupan alam, kondisi alam, kehidupan sosial, keadaan bumi, kebutuhan sumber daya alam dan masih banyak lagi. Pada mata pelajaran ini biasanya guru sering mengajak siswa untuk praktik atau melakukan pengamatan karena berkaitan dengan keadaan dilingkungan sekitarnya. Mendukung pandangan Hutaeruk pindo, (2018) menegaskan bahwa pembelajaran IPA sebaiknya berfokus dengan turun langsung memberikan contoh kepada peserta didik dengan memberikan pengalaman, agar mereka dapat meningkatkan kemampuan, dalam mengeksplorasi dan memahami lingkungan sekitar, sehingga akhirnya mampu menemukan topik-topik penting melalui materi yang sudah dipelajari. Melalui media pembelajaran inilah nantinya siswa akan turut aktif ketika pembelajaran dikelas dan mampu untuk dapat berkreasi sesuai dengan kemampuannya.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Burengan 1 tepatnya dikelas VI mendapati bahwa selama proses kegiatan pembelajaran sering kali tidak menggunakan media ajar, kondisi tersebut berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman siswa atas materi yang diajarkan guru. Pembelajaran dikelas kurang bervariasi karena guru terpacu hanya menjelaskan dengan buku lks dan setelah itu pengerjaan tugas saja. Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas VI SDN Burengan 1,

siswa mengalami kesulitan pada bidang ajar IPAS, tepatnya dalam konsep sistem tata surya pada materi ini sejumlah 71% siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan membedakan urutan posisi planet secara tepat, serta memahami karakteristik setiap anggota planet yang dikaji dalam materi, sehingga menyebabkan hasil belajar kurang dari KKTP. Guru kelas juga menyampaikan bahwa ketersediaan fasilitas yang masih belum mencukupi, akibatnya menjadi keterbatasan pendidik saat penyampaian ilmu melalui media pembelajaran, padahal ketika proses pembelajaran di dalam kelas siswa sangat tertarik dan sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran didalam kelas, hal inilah yang menjadi permasalahan bagi siswa dan berdampak siswa sulit untuk memahami pelajaran pada materi ini dan akhirnya kondisi pembelajaran menjadi monoton hanya mendengarkan materi dan pengerjaan tugas saja dan menyebabkan hasil belajar yang di peroleh siswa juga kurang memuaskan. Untuk melengkapi data hasil wawancara dengan guru, peneliti turut memberikan angket kepada siswa sebagai sumber data lainnya dan para siswa diminta untuk dapat mengisinya sesuai dengan pendapat dan pengalaman mereka.

Berdasarkan hasil angket observasi yang telah di bagikan kepada siswa, didapat data bahwasannya, sebanyak 88% siswa mengalami kesulitan dalam bidang ajar IPAS. Kesulitan tersebut terutama terletak pada kemampuan membedakan susunan planet dalam sistem tata surya serta kurang memahami karakteristik pada masing-masing planet. Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara bersamaan dengan wali kelas, menyatakan jika siswa masih dihadapi dalam upaya memahami materi tersebut. Sebagian besar siswa mengungkapkan jika lebih mudah memahami pembelajaran apabila memakai media pembelajaran yang menarik sekaligus menyenangkan, di bandingkan hanya melalui penjelasan lisan. Pada data angketpun memperlihatkan jika 96% siswa menyenangi kegiatan pengajaran yang memakai media pembelajaran. Secara lebih rinci, 92% siswa menyukai media berbentuk PowerPoint (PPT), 92% menyukai media berupa video, dan 100% siswa menyukai media yang menampilkan gambar. Adapun karakteristik media yang diminati siswa juga cukup beragam.

Sebanyak 92% siswa menyukai media pembelajaran yang memiliki tampilan yang menarik, karena dinilai mampu menarik perhatian dalam pembelajaran. Selain itu, 96% siswa juga menyukai media yang memiliki unsur gerak karena terlihat lebih hidup dan nyata. Sebanyak 83% siswa menyenangi media pembelajaran yang memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, sehingga mempermudah setiap penggunaannya. Lebih lanjut, 96% siswa menyatakan ketertarikannya terhadap media yang menyajikan kuis interaktif, karena dapat meningkatkan minat serta keterlibatan mereka saat aktivitas pengajaran. Dan yang terakhir sebanyak 88% siswa menyenangi media pembelajaran yang berbasis teknologi, karena penggunaannya menarik minat siswa untuk lebih semangat dalam proses pembelajaran. Maka didasari hal tersebut, bisa disimpulkan jika siswa memerlukan media pembelajaran interaktif yang menarik, variatif, dan berkontribusi terhadap peningkatan daya serap materi dan tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran, khususnya pada pokok bahasan sistem tata surya.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, di perlukannya pengembangan media yang mampu mengatasi permasalahan tersebut yaitu media yang dapat memudahkan proses belajar siswa guna lebih tertarik sekaligus aktif saat mengikuti pengajaran. Menurut Fadilah dkk, (2023) Sarana yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar disebut sebagai media ajar, yang berfungsi untuk di dimanfaatkan juga mendukung proses kegiatan belajar agar dapat berlangsung lebih efektif dan optimal. Hingga kini proses kegiatan tidak hanya sebatas pada penggunaan buku dan papan tulis saja, karena telah tersedia beraneka ragam media pembelajaran yang dapat di kembangkan oleh para pendidik. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan juga media yang bervariasi, siswa dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Dengan kecanggihan teknologi yang ada tentu juga dapat membantu mempermudah dalam pengembangan media pembelajaran, perhatian peserta didik dapat dibangkitkan dengan cara memanfaatkan teknologi yang sudah canggih saat ini. Melalui pengembangan media pembelajaran ini harapannya aktivitas pengajaran bertransformasi kian efektif dan memikat serta peserta didik mudah

mengerti ilmu yang telah di pelajari. Dengan bantuan media pembelajaran ini sangat besar harapan agar proses belajar tidak monoton karena dibantu dengan alat bantu visual, audio, atau fisik yang variatif.

Berdasarkan rangkaian penjelasan mengenai media pembelajaran tersebut untuk dapat mengatasi masalah yang ada di SD Negeri Burengan 1 yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Solusi ini sebagai satu opsi guna dapat menyelesaikan problematika tersebut yaitu melalui perancangan sebuah media ajar interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan semangat pelajar dalam menuntut ilmu sekaligus dapat memudahkan pelajar guna menghafal dan menyerap bahasan sistem tata surya. Dengan demikian untuk memecahkan masalah yang disebutkan, peneliti mempunyai opsisolusi dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif T-SUR (Tata Surya). Media interaktif T-SUR ini harapannya sangat besar untuk dapat membantu siswa mempermudah menyerap pokok bahasan sistem tata surya ini, dengan harapan hasil belajar yang mereka dapat nantinya dapat memuaskan dan mendapatkan hasil yang terbaik.

Pengembangan media pembelajaran interaktif T-SUR ini nantinya akan di buat dengan aplikasi *Construct 2*, aplikasi inilah yang nantinya dapat membantu mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Menurut pendapat Purwaningtiyas dkk, (2023) Implementasi Media *Construct 2* memberikan dampak positif berupa peningkatan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan, sekaligus menyederhanakan proses pengajaran bagi guru. Jadi, tentu saja penggunaan aplikasi *Construct 2* ini tentu sudah aman untuk dapat di gunakan dalam pembelajaran dikelas. Pujiono (2017) menjelaskan bahwa *Construct 2* merupakan sebuah alat pengembangan media pembelajaran yang disusun dan di rancang khusus untuk pembuatan game 2D. Perangkat ini tidak memerlukan penggunaan bahasa pemrograman khusus, sehingga pengguna tidak harus menguasai coding yang rumit untuk dapat membuat dan mengembangkan game menggunakan *Construct*. Dengan bantuan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Construct 2* ini nantinya proses kegiatan pembelajaran menjadi hidup dan tidak

membosankan. Gabungan media interaktif T-SUR ini akan di gabungkan dengan aplikasi *Construct 2* yaitu menjadi “Media Pembelajaran Interaktif T-SUR berbasis *Construct 2*”, yang isi dalam media nanti ini yaitu materi pelajaran dengan isi yang menarik disertai dengan gambar sesuai dengan materi tersebut dan tentunya media ini nanti di buat sesuai dengan kebutuhan siswa yang akan menghasilkan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan hasil pernyataan di atas peneliti telah merumuskan judul untuk pengembangan media ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif T-SUR berbasis *Construct 2* Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI SD Negeri Burengan 1”.

## **B. Batasan Masalah**

Mengacu pada uraian latar belakang tersebut, studi penelitian ini mempunyai batasan masalah sebagaimana berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan media pembelajaran interaktif T-SUR berbasis *Construct 2* pada materi sistem tata surya.
2. Subjek dalam kajian ini dibatasi pada siswa kelas VI SD Negeri Burengan 1.
3. Penelitian ini dibatasi pada pengujian validitas, kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi latar belakang yang sudah tertulis sebelumnya bisa ditarik kesimpulan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif T-SUR berbasis *Construct 2* pada materi pelajaran sistem tata surya untuk siswa kelas VI SD Negeri Burengan 1?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif T-SUR berbasis *Construct 2* pada materi sistem tata surya siswa untuk siswa kelas VI SD Negeri Burengan 1?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif T-SUR berbasis *Construct 2* pada materi Pelajaran sistem tata surya untuk siswa kelas VI SD Negeri Burengan 1?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah yang sudah dipaparkan telah dikemukakan bahwa tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif T-SUR berbasis *Construct 2* pada materi pelajaran sistem tata surya untuk siswa kelas VI SD Negeri Burengan 1.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif T-SUR berbasis *Construct 2* pada materi sistem tata surya untuk siswa kelas VI SD Negeri Burengan 1.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif T-SUR berbasis *Construct 2* pada materi pelajaran sistem tata surya untuk siswa kelas VI SD Negeri Burengan 1.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Teoritis**

Hasil yang di harapkan pada penelitian ini yaitu dapat menambah pemahaman peserta didik pada konten sistem tata surya dan juga bisa menambah hasil akademik bagi siswa. Selain itu juga menambah wawasan dan kemampuan berpikir bagi peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif dengan mengenakan aplikasi *Construct 2* dan juga meningkatkan minat bagi pembaca untuk mau belajar mengembangkan media dengan menggunakan aplikasi *Construct 2* ini.

##### **2. Praktis**

###### **a) Bagi siswa**

Dengan pengembangan media ini hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pun menjadi lebih mudah dicapai tentang materi sistem tata surya.

###### **b) Bagi guru**

Melalui kajian ini bisa menjadikan motivasi bagi pengajar guna membagikan ilmunya kepada siswanya agar proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Hadirnya penelitian ini dapat menjadikan jalan alternatif bagi pendidik untuk pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan pengembangan media ini harapannya para guru juga berpotensi menghadirkan media pembelajaran yang lebih berdaya guna dalam mendukung kegiatan belajar di kelas.

c) Bagi sekolah

Melalui kajian studi ini dapat menjadikan kualitas sekolah menjadi lebih baik serta sebagai masukan yang baik pula untuk proses pembelajaran kedepannya. Media pembelajaran sebagai alat untuk dapat di kembangkan guna memperbaiki kualitas belajar siswa menjadi baik untuk perkembangan pembelajaran dimasa depan.

d) Bagi peneliti

Memberikan kesempatan bagi peneliti sebagai langkah awal untuk dapat mengembangkan media interaktif berdasarkan kebutuhan siswa untuk dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih maju kedepannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. F., Hasanah, F. N., & Musthofa, H. (2018). Interactive multimedia based mathematics problem solving to develop students' reasoning. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(2.14 Special Issue 14), 272–276.
- Akbar, S. (2022). Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Annur, Y. F., Yuriska, R., & Arditasari, S. T. (2021). Pendidikan Karakter dan Etika dalam pendidikan. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 15-16 Januari 2021*, 333. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5688>
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin. (2018). Penggunaan Media Powtoon. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12 Nomor 1(1), 568–576.
- Choiriyah, A. N., Isnanto, I., Marshanawiah, A., Aries, N. S., & Pakaya, W. C. (2026). Pengembangan aplikasi MATDA (Matematika Bangun Datar) berbasis Android pada materi keliling dan luas bangun datar. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(1), 47–57. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.8927>
- Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan Media Konkret Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313–333. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6754>

- Deti Nurhamidah, S., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2022). Pengembangan Media Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1318–1329. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3190>
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149–166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Fitri, A., Rasa, A. A., Sholihuddin, M., Rahayu, R. G. P., & Wahyudi, M. J. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas VI*. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Friska, D. Y., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(2), 251–258. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10544>

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Hutauruk pindo, rinci simbolon. (2018). SEJ (School Education Journal) Vol. 8. No 2 Juni 2018. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sdn Nomor 14 Simbolon Purba*, 8(2), 112.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- 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>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Mufida, D. N. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate

- Storyline 3 untuk Melatih Keterampilan Proses Sains Siswa SMP pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(2), 950–964. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.10021>
- Nagel, P. J. F. (2020). Peningkatan SDM Indonesia yang Berdaya Saing melalui Pendidikan di Era Transformasi Digital dan Teknologi yang Berkelanjutan. *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan*, 1(1), 31–38. <http://ejurnal.itats.ac.id/sntekpan/article/view/1212>
- NINGTIYAS, E. S., WENDA, D. D. N., & WIGUNA, F. A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Sitaya (Sistem Tata Surya) Untuk Siswa Kelas 6 Di Sdn Kraton Kabupaten Kediri. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(1), 46–59. <https://doi.org/10.51878/edutech.v4i1.3018>
- Nisa, R., & Mawardah, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis game edukasi dengan program Construct 2. *Jurnal Gammath*, September, Volume (08) Nomor (02) 159–169. <https://doi.org/10.32528/gammath.v8i2.7>
- Nurfitrianda, D., Auliana, S., Rakhim Setya Permana, B., Rohman, A., & Munawir, A. (2024). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 1 Sdn Saruni 2 Pandeglang Berbasis Construct 2. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(1), 913–917. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i1.12417>
- Nurul Mu'minin, M., Walhadi, D., & Kurniawati, W. (2023). Pemahaman Pembelajaran Mendalam tentang Tata Surya: Eksplorasi Planet dan Benda Langit lainnya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(2), 185–194. <https://doi.org/XX..XXXXX/JPMI>
- Pujiono, E. (2017). 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).
- 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)

- Purwaningtyas, N., Susi Damayanti, & Erwin Putera Permana. (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, W. P., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Multimedia Sistem Tata Surya pada Muatan IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 108. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32183>
- Putri, F. A., Trisnawaty, W., & Mustofa, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Construct 2 pada materi keragaman budaya siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30077>
- 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.
- Retnosari, N., Susilo, H., & Suwono, H. (2016). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan multimedia interaktif terhadap berpikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri di Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(8), 1529–1535. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i8.6635>
- Reza, A., Putri, S., & Airlanda, G. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game PEKA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Pecahan. 7(2), 109–116.
- Setiadi, G., & Nurma Yuwita. (2020). Pengembangan Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia Menggunakan Model Addie Bagi Mahasiswa Iai Sunan Kalijogo Malang. *Akademika : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 200–217. <https://doi.org/10.51339/akademika.v2i2.207>
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>

- Simarmata, R. K. (2021). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas V Di Sd N 095135 Sipolha Horison. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 230–239. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1242>
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5886/4220>
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. *Sejarah dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ipa. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103– 114.
- Triya Ananda, R., Auliana, S., & Rakhim Setya Permana, B. (2025). Pengembangan Aplikasi Game Berhitung Volume Bangun Ruang Menggunakan Construct 2 Pada Siswa Sdn Pamengkang Kelas 5. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(6), 10265–10271. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i6.16323>
- Yunarti, Y. (2017). Pendidikan kearah pembentukan karakter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(2), 267–272. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/374>