

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. A., Sufyadi, S., & Qomario, Q. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Dengan Construct 2 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 6(1), 141-149.
- Andriani, R., & Suratman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis andrioid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 56–65. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.10654>
- Andriyana, Kariadinata, R., & Nuraida, I. (2025). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi construct 2 untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis dan self regulated learning siswa. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 4(2), 397–409. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v4i2.2325>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignowyoto, I. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model ADDIE dalam kegiatan pembelajaran blended Learning. *Information Management For Educators And Professionals (Juni 2018)*, 2(2), 179–188. <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/946>
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia Based iSpring Suite 8. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 381–389.
- Arofah, S., & Rinaningsih, R. (2021). Meta Analisis Efektivitas Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Cognitive Skill Peserta Didik Dalam Belajar Kimia. *UNESA Journal of Chemical Education*, 10(1), 84–93. <https://doi.org/10.26740/ujced.v10n1.p84-93>
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- 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>
- Darman, Asrul, & Saputra, H. N. (2021). *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi UTILIZATION OF INTERACTIVE MULTIMEDIA IN THE*. 1(2), 64–68.
- Elizabeth, V. (2022). MAKNA KETERBUKAAN DAN IMPLEMENTASI PANCASILA SEBAGAI IDEOLOGI TERBUKA. *Perspektif Hukum*, 22(1), 80–108.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*,

21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.

- Ferdiansyah, A. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Software Construct 2 Pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Al'ilmi*, 10(1), 1–11.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Gracia, D. D., & Astimar, N. (2024). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL PROBLEM-BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR*. 5(5), 3588–3602.
- Handayani, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash pada Materi Bangun Ruang*.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Husamah. (2022). *Pembelajaran Digital: Teori dan Praktik*. Malang: UMM Press.
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.652>
- Janah, D. N. H., Fitammami, V., Aeni, K., & Hidayah, E. N. (2025). *PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN SD ISLAM IMAMA Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan masa depan yang cerah bagi anak-anak . Kegiatan belajar mengajar merupakan interaksi yang berlangsung antara pendidik dan si*. 9, 116–127.
- Juliartha, M., Putra, D., Adnyana, K. S., Ngurah, G., Yudaparmita, A., & Karana, T. H. (2026). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN EDPuzzle Bermuatan Tri Hita Karana Pada Materi Siklus Air Mapel IPAS Kelas IV Sekolah Dasar*. 6, 365–378.
- Kaelan. (2021). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. O. (2024). PERAN DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Journal of Applied Linguistics and Literature*, 1(1), 4–6.
- Kuncahyono, & Sudarmiatin. (2024). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik*

- Kependidikan*, 3(2), 156–163.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/287322336.pdf>
- Lailli, A. N., Birzah, E. Q. F., Yulianingsih, Y., Bilqis, M., Azhar, K., & Kusumaningrum, H. (2026). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital Melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer Dan Cognitive Load Theory. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 3(2), 976–989.  
<https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9635>
- Lathifah, A. S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Konstruktivisme: Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 69–76.  
<https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2838>
- Lestari, S., & Nurhasanah, R. (2023). Desain Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Bandung: Alfabeta*.
- Lubis, R., Khairunnisa, Harahap, A. F., Sarma, B., & Harahap, A. O. (2026). Analisis Karakteristik Peserta Didik Kelas VI SD : Kognitif, Psikomotorik, Moral, Sosial, dan Spiritual Dalam Pembelajaran. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(1), 304–318.  
<https://doi.org/10.62383/edukasi.v3i1.2864>
- Magdalena, I., Septianti, N., & Afiani, R. (2023). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17.  
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Mardapi, D. (2018). Pelatihan Pengembangan Instrumen Tes Mata Pelajaran Matematika SMP. *International Journal of Community Service Learning*, 2(3), 141–148. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v2i3.14189>
- Munif, A., & Ramadhani, T. (2022). Perencanaan Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *Jakarta: CV Budi Utama*.
- Muslih, M. (2019). Pendidikan Kewarganegaraan: Pendekatan Multikultural dan Kontekstual. *Jakarta: Erlangga*.
- Nisa, R., & Mawardah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi dengan Program Construct 2. *Jurnal Gammath*, (September), 159–169.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7310–7316.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah.*, 1(2), 102–108.  
<https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(02), 157–168.

<https://www.ejournal.iaisyarifuddin.ac.id/index.php/bidayatuna/article/view/1082>

- Pratiwi, N. L. M., Perni, N. N., & Prathiwi, J. R. (2025). Strategi Guru dalam Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD Negeri 5 Penatih. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 279–294. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i3.1972>
- Purwanto, N. (2020). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Putra, I. A., & Wulandari, K. (2023). Validitas Media Pembelajaran Ipa-Fisika Berbasis Google Sites Dengan Pendekatan Problem Based Learning (Pbl) Pada Konten .... *Proceedings of Life and Applied ...*, 753–760. <http://conference.um.ac.id/index.php/LAS/article/download/8313/2637>
- Putra, F. H., & Wijay, D. R. (2023). Peran Media Interaktif Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 45–56.
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Rahmadhani, W., Sardjijo, S., & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>
- Rahmadila, M. K., & Nurafifah, A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MI ADABIYAH 2 PALEMBANG 1. *Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 64–69.
- Septiana, S. R., Sahari, S., & Saidah, K. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. (2), 480–486.
- Silalahi, M. P., & Faizal. (2022). Implementasi Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Hots Tema 7 Subtema 1 di Kelas 1 SD. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(2), 59–71.
- Sugandi, A., Kurniawan, B., & Sari, P. (2021). Strategi Pembelajaran Inovatif di Era Digital. *Bandung: Pustaka Setia*.
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3(2), 41–44. <https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning.

- Cognitive Science*, 12(2), 257–285. [https://doi.org/10.1016/0364-0213\(88\)90023-7](https://doi.org/10.1016/0364-0213(88)90023-7)
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- 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.
- Wardani, M. K., Dwi, D., Wenda, N., & Zunaidah, F. N. (2026). *KEEFEKTIFAN MULTIMEDIA BERBASIS STORYTELLING*. 11(2), 1993–2002.
- Zunidar, Aqila, Z., Salim, S., & Fitrah, N. (2026). Analisis Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh Mayer dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital. *AMI Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 4(1), 84–89. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami>