

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agusta, H. (2021). Pengenalan Game Edukasi Berbasis Construct 2 Pada Objek Wisata Daerah Kota Bandar Lampung. *Jurnal Ilmu Data*, 1(1), 1–16. <http://ilmudata.org/index.php/ilmudata/article/view/15%0Ahttp://ilmudata.org/index.php/ilmudata/article/download/15/13>
- Alfah, R. (2020). Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergenre Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model Addie. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i1.2692>
- Andreani, D. (2022). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak. *JPGSD*, 1841–1854. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54388>
- Anggraeni, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen. *Journal of Business Research*, 11(1), 1–15. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jbusres.2013.07.020%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.annals.2010.10.008%0Ahttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:As+ciudades+e+territ?rios+do+conhecimento+na+?ptica+des+envolvimento+e+do+marketing+territorial#>
- Apriyanto. (2016). Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 2(2), 64–72. <https://doi.org/https://jesik.web.id/index.php/jesik/article/view/53>
- Astut, I. A. D. (2023). Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran IPA: Study Literature Review. ... *Physics: Journal of ...*, 5(1), 34–43. <https://www.journal.unindra.ac.id/index.php/jpeu/article/view/1859>
- Cris, G. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(1), 33. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/28934>
- Daryanto. (2010). Konsep Multimedia. *Gava Media*, 51.
- Fitria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144.
- Hakim, A. R. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD.

EduHumaniora / *Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).
<https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>

- Hardiyanti, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Example Non Example Pada Geometri Smk. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 20, 1067–1074.
file:///C:/Users/user/Downloads/admin,+Journal+manager,+299.pdf
- Harsiwi, udi budi. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Herawadi, D. (2020). Struktur Fungsi dan Metabolisme Tubuh Tumbuhan. *Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO) Regional Centre for Quality Improvement of Teachers and Education Personnel (QITEP) in Science*, 1–75.
- Hidayat, F. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Janata, R., Thyo Priandika, A., & Gunawan, R. D. (2022). Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 286–294.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Jannah, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct Two Pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 Kelas Iv Sd. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 10–17.
<https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.5>
- Latip, A. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Smp Pada Tema Teknologi. *Edusains*, 7(2).
<https://doi.org/10.15408/es.v7i2.1761>
- Miftah, M. (2013). *Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa*. 95–105.
- Munir. (2012). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12).
https://doi.org/http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI._ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA%20Konsep%20%26%20Aplikasi%20dalam%20Pendidikan.pdf
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8.
<https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Palupi, E. (2018). Studi Morfologi Polen Tanaman Pekarangan di Perumahan Gn. Dubbs Balikpapan. *Journal Bioprospek*, 13(2), 16–21. <https://fmipa.unmul.ac.id/jurnal/index/Bioprospek>
- 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. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Connstruct 2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V SDN Ngasem 1. *International Journal of Technology*, 47(1), 100950. <https://doi.org/10.1016/j.tranpol.2019.01.002><https://doi.org/10.1016/j.cs.tp.2023.100950><https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2021.04.007><https://doi.org/10.1016/j.trd.2021.102816><https://doi.org/10.1016/j.tra.2020.03.015><https://doi.org/10.1016/j>
- Putri, A. dan. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernafasan. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2009, 13–64. <http://repository.unpas.ac.id/31153/>
- Rachmawati, J. (2022). morfologi tumbuhan. *Universitas Galuh Ciamis*, 01, 1–7. <http://repository.unigal.ac.id:8080/handle/123456789/2617>
- Rahman, firman ali. (2022). Buku Ajar Anatomi Tumbuhan. In *Repository.Uin-Suska.Ac.Id*. <http://repository.uin-suska.ac.id/26740/1/Haki> Buku Genealogi Intelektual Melayu Tradisi Pemikiran Islam Abad ke 19 di Kerajaan Riau Lingga.<http://repo.uinsatu.ac.id/48548/9/DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>
- Rani, N. (2023). *Peningkatan hasil belajar IPAS materi transformasi energi melalui model pembelajaran problem based learning pada kelas IV sekolah dasar*. 09, 589–590. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8056/3052>
- Rosmita. (2020). Efektifitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur TAHUN 2019/ 2020). *Energy for Sustainable Development: Demand, Supply, Conversion and Management*, 1–14. <https://repository.unja.ac.id/15985/>
- Saifudin, muhammad fahmi. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD Article History Keywords Multimedia Interaktif, Multimedia Tutorial, Sumber Energi. *Jktp*, 3(1), 68–77. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Saluky, S. (2016). Penerapan Aplikasi Mathematics Movie Terhadap Minat Belajar Matematika Dan Kemampuan Analogi Responden. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 57–73. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.574>

- Sholehah, lulu mar'atus. (2022). Penggunaan Media Berbasis Multimedia Linier Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Seram Bagian Timur. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1870–1875. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2865>
- Sukirman, S., Sarwahdi, S., & Handika, A. S. (2022). Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Mengoperasikan Zoom Meeting Dan Mengelola Google Form Untuk Mendukung Proses Dan Evaluasi Belajar Dari Rumah (Bdr). *Jurnal Widya Laksana*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jwl.v11i1.30001>
- Surjono, herman dwi. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif*. <https://doi.org/https://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>
- Thofan, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran animasi. *Energies*, 6(1), 1–8. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>
- Uswatun, N. (2019). *media pembelajaran*. 41, 139–109. <https://doi.org/https://bdkdenpasar.kemenag.go.id/upload/files/Artikel%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Wyn, N., Ananda, M., Jampel, N., & Suartama, I. K. (2014). *Pengembangan E-learning Berbasis Schoology pada Jurusan Teknologi Pendidikan , Fakultas Ilmu Pendidikan. 1*.
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.5>