

DAFTAR PUSTAKA

- Abza, A. T. P. (2019). Simulasi Animasi Dua Dimensi Untuk Pemilih Pemula Dalam Informasi Tata Cara Pemilihan Umum Kepala Daerah Dengan Metode Luther-Sutopo. *Jurnal Intra Tech*, 3(1), 28–37.
- Aisyah. (2018). Respon Siswa Terhadap Media E-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1–12. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i3.14301>
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Anissi, R. A., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 772–783.
- Aprilia Dinda Permata, I Nyoman Jampel, L. P. P. M. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika. 2 No. 1*(November).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas. *Journal of Natural Science Teaching*, 02(02), 95–104. <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/Thabiea>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Batubara, A.A., Mursid, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inquiry Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 10 MAS. Islamiyah Sunggul. *Jurnal TIK Dalam Pendidikan*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jtikp.v9i1.34583>
- Borg, W. ., & Gall, M. . (2007). *Educational Researchand Introduction The Eight Edition*. Sydney: Pearson Education,Inc.

- Budi, B., Novanto, Y. S., & Anitra, R. (2021). Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran Poe Dalam Pembelajaran Ipa Di Sd. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 278. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5508>
- Febriansyah, M. F., & Sumaryana, Y. (2021). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. 2, 61–68.
- Fikri, M., Musril, H. A., Teknik, P., Tarbiyah, F., Islam, A., Iain, N., Ii, K., Gurun, J., Kubang, A., Aur, K., & Tigo, B. (2021). *Fikri, M., & Musril, H. A. (2021)*. . 7(2), 2–6.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Handayani, N. P. Y., Pujawan, I. G. N., & Sudiarta, I. G. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aritmatika Sosial Berbasis Articulate Storyline 3 Dengan Pendekatan Sainifik Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(1), 38–44. <https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/1513>
- Harahap, A. G., & Zakir, S. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Autoplay pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi di SMKN 1 Rao Selatan Kabupaten Pasaman. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(3), 1185–1199. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.120>
- Hendayani, D., Ratnaningsih, N., & Madawistama, S. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 16(1), 105–117. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i1.836>
- Hidayat, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate dengan Pendekatan Inquiry pada Materi Bangun Ruang* [Universitas Siliwangi]. <http://repositori.unsil.ac.id/id/eprint/7569>
- Islam, M., & Fahmi, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Materi Aritmatika Sosial untuk Siswa SMP Kelas VII Semester Genap. *Seminar Nasional*

Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan, 624–630.

- Khoirunnisya, M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Software Construct 2 pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar* [Universitas Isam Riau]. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/13589>
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Kustandi, C & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Luptron, D. (2013). *Project Management* (10th ed.). Routledge.
- Mairani, U., Enawaty, E., & Sartika, R. P. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 117–121. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3848%0Ahttp://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/3848/2562>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Miftahuddin, U. A., Hobri, F., & Murtikusuma, R. P. (2019). Pengembangan Game Android Berbantuan Software Construct 2 Pada Materi Pola Bilangan. *Vygotsky*, 1(2), 74. <https://doi.org/10.30736/vj.v1i2.135>
- Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 195–202.
- Moleong, L. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Remaja Rosadakarya.
- Mutohar, F., & Eka, K. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3(3), 172. <https://doi.org/10.36709/japend.v3i3.21986>
- Netriwati, & Lena, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Permana Net.
- Nur Azizah, E. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Inopak Institute Berbasis Android*. Universitas Siliwangi.
- Nurmadiyah, N. (2018). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Pabri, M., Medriatri, R., & Risdianto, E. (2022). Uji Kelayakan ELKPD Berbasis

- Kontekstual Berbantuan *Liveworksheet* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis di SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(3), 637. <https://doi.org/10.20527/jip.v6i3.6812>
- Prasetyo, F. (2019). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR BERGERAK KELAS XII JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 2 SEWON* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://eprints.uny.ac.id/64869/>
- Pujiono, E. (2018). 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), 1–17. <https://doi.org/10.26877/jp3.v3i1.2204>
- Puspita, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Construct 2 Untuk Siswa Kelas V* [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/18968>
- Rachman, A. N., Khairul Anshary, M. A., & Hakim, I. N. (2020). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) Pada Aplikasi 3D Bangunan Perusahaan. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 204. <https://doi.org/10.24114/cess.v5i2.18672>
- Rahman, A., Heryanti, L. M., & Ekanara, B. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Education for Sustainable Development pada Konsep Ekologi untuk Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss1/273>
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial*. Jakarta: Maskha.
- Sanaky, A. H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- Saputro, T. A., Kriswandani, Ratu, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. *JTAM / Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.219>
- Septiadi, R., Santyadiputra, G. S., & Agustini, K. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ipa Kelas Viii Di Sekolah Menengah Pertama. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*,

11(1), 36–47.

- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sundoro, D. P., & Setya Chendra Wibawa. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Virtual Reality (VR) Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Di SMK Kartika 2 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 04(1), 219–224.
- Stemkoski, L & Leider, E. 2017. *Game Development With Construct 2 : From Design to Realization*. New York: Apress Media.
- Suryani, N. Setiawan, A. Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Syam, B. M., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Construct 2 pada Materi Relasi dan Fungsi untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 4(2), 114. <https://doi.org/10.24036/jep/vol4-iss2/498>
- Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yudha, A. & S. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DASAR PENGELASAN DEVELOPMENT OF LEARNING MULTIMEDIA WELDING FOR STUDENTS. *Pendidikan Teknik Otomotif Edisi XVII*, 17(1), 84–93. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/otomotif-s1/article/view/5523/5260>