

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 32–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Perspektif Manajemen Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustin, N. D., Dewi, A. P., & Rifqi, M. (2025). Analisis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397–408. <https://doi.org/10.61722/jmia>.
- Alifah, N., Rokan, M. S., Aini, R., Fauzi, R., & Asna, A. (2025). Pentingnya Memahami Ragam Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Student Research Journal*, 3(1), 154–160. <https://doi.org/Doi:10.55606/srj-yappi.v3i1.1711>.
- Alit, D. M. (2020). *Inquiry Discovery Learning dan Sejarah Lokal: Pembelajaran Sejarah Menghadapi Tantangan Abad 21. Discovery Learning Inquiry and Local History: Learning History Facing 21st Century Challenges Dewa Made Alit*. *Jurnal Studi Sosial*. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/socialstudies/article/view/743/565>.
- Aminul Amin, M., Sufyadi, S., & Qomario. (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. *Journal of Instructional Technology*, 06, 141–149. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v6i1.15344>.
- An-Nisa, L., Farida, I. A., & Eva, N. (2025). Implementasi Model ADDIE dalam Media Edukasi sebagai Pemahaman Kesehatan Mental. *Psyche 165 Journal*, 18(1), 41–46. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v18i1.466>.

- Arif Wahyudi, A. R., Jihad Fauzi, I., & Amanda Kumara, H. (2025). Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks *Zone of Proximal Development*. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 109–122. <https://doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.17159>.
- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran* (Efitra, Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arifin, Z., Tegeh, I. M., Adrianus, & Sukmana, I. W. ilia Y. (2021). *Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244–253. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41292>.
- Baktiar, M., Irham Nugraha, M., & Indriani, P. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Artificial Intelligence* dalam Mendukung Pembelajaran Diferensiasi pada Fase B *Development of Artificial Intelligence-Based Interactive Teaching Materials to Support Differentiated Learning in Phase B*. 10(3). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i3.2071>.
- Damar, P. (2015). *Bikin Game Tanpa Coding Dengan Construct 2*. Andi Publisher.
- Daniar, M. A., Soe'oad, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 71–82. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>.
- Destriana Loko, R., Samo, D. D., & Blegur, I. K. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Construct 2* Pada Materi Fungsi Komposisi. *HaumeniJournal ofEducation*, 4(2), 20–29. <https://ejurnal.undana.ac.id/index.php/haumeni/article/view/20287/7485>.
- Dewantara, P. A. K., & Abadi, I. B. G. S. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving pada Masalah Sosial Kontekstual. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 167–173. <https://doi.org/prefix10.23887/jeu>.
- Dewi, N. L. P. Y. A., Parmiti, D. P., & Agustiana, I. G. A. T. (2024). Interactive PowerPoint Multimedia Based on ISpring Suite to Improve Social Studies Learning Outcomes for VI Grade Elementary Schools. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 650–660. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i4.90921>.
- Dinda Suci, A., Hendriawan, D., & Naufal Arzaqi, R. (2024). Pengembangan Game Edukasi Melalui *Construct 2* Sebagai Media Alternatif Pengenalan

- Keaksaraan Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 740–751. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.654>.
- Fajri, H., Zaini, M., & Zikra, I. (2023). *Education Enthusiast: Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Visualisasi Monument Tsunami Kota Sigli untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Kesejarahan Siswa SMAN 1 Mutiara. Education Enthusiast: Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 3(4), 159–174. <https://journal.unigha.ac.id/index.php/EE/article/view/1258>.
- Fatahillah, A., Alfiantiningsih, N., & Dafik. (2021). *Developing construct 2 android-based education math game to improve the ICT literacy on number patterns subject. Jurnal Pendidikan Matematika*, 12, 25–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ajpm.v12i1.7896>.
- Fernanda, A. B., & Ahmadi, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tekaga Berbasis Construt 2 Mupel IPAS Kelas IV SDN Butuh 1 Sawangan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(6), 167–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.953>
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing History Principles and Applications*. Pearson.
- Handayani, A., & Sari, E. F. (2024). *Development of website-based construct 2 interactive multimedia for elementary school students at natural science learning content. JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 592. <https://doi.org/10.29210/020244461>.
- Huljanah, M., & Zai, E. K. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, (5), 54–62. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i5.1109>.
- Karomah, F. N., Ramli, Z. J., & Odi, M. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *211|JURNAL IKA: PGSD UNARS VOL.15 No. 2, Desember 2024 JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 15(2), 211–222. <https://doi.org/https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>.
- Karseno, Sariyasa, & Astawan, I. G. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 16–25. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.621.
- Khaeroni, Saefurohman, A., & Sari, N. (2020). Analisis Deskriptif Rendahnya Hasil Belajar Sejarah Kelas V SDN Panancangan 4 Kota Serang. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 4(1), 22–38. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v4i1.122>.

- Khoirina, A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 992–997. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1448>.
- Kustiyarto, R. A., & Marhaeni, N. H. (2025). Systematic Literature Review: Pengembangan Game Edukasi Berbasis Construct 2 Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dan Literasi Digital. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 2025. <https://doi.org/https://doi.org/10.30822/arsen.v2i2.3381>.
- Laswadi, Handican, R., Arnawa, I. M., & Asmar, A. (2024). *Gamifying Education: Evaluating the Role of “Corner” Video Game in Improving Conceptual Understanding and Learning Interest*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2), 291–301. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.75651>.
- Mardiyah, J., Khotimah, H., Susilo, G., & Balikpapan, U. (2024). Pengembangan Game Edukasi Besarang (Bermain Sambil Belajar Peluang) Menggunakan Software Construct 2 Pada Siswa Kelas Viii Smp Muhammadiyah 2 Balikpapan Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36277/deferat.v7i2.1729>.
- Martha, Y., Sa, D., Maulana, H., & Warty, W. (2023). Konsep Dasar Sejarah: Implementasinya Dalam Pembelajaran. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 164–176. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.285>.
- Maulidatuz Zulfa, E., Nabhar, N., & Auliya, F. (2025). Pengembangan Game Edukasi melalui Construct 2 dengan Konteks Kearifan Lokal Kudus pada Materi Aritmatika Sosial. *Indonesian Journal of Education*, 2, 137–144. <https://doi.org/https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.394>.
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Pembelajaran Pelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. *Journal on Education*, 5, 13484–13497.
- Munawir, Nasution, A. N., & Sholihah, L. F. (2025). *Contextual Teaching And Learning*. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama & Kebudayaan*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.55148/inovatif.v11i1.976>.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (J. Simarmata, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Norsidi, & Suwarno, A. (2024). *Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XII IPS SMA Wisuda Pontianak*. *Geodika: Jurnal*

- Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 32–40. <https://doi.org/10.29408/geodika.v8i1.25728>.
- NS, I. K. S. (2024). *Media Pembelajaran: Konsep, Desain, Dan Implementasi* (R. R. Rerung, Ed.). CV. Media Sains Indonesia.
- Nubailah, N., & Nisa, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang menggunakan Program Construct 2 untuk Siswa SMP. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 612–621. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1510>.
- Nuriafuri, R., Sendangmulyo, S., Klipang, J., No, R., & Semarang, S. T. (2024). Konsep Dasar Sejarah Membentuk Karakter Serta Integrasinya Pada Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Edukasia*, 2(4), 155–158. <https://journal.cvsupernova.com/index.php>.
- Pranoto, R. A., Aliyah, S., Agustin, E. R., & Trisetiyoko, D. (2025). Peran Sejarah Dalam Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 64–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.47662/pedagogi.v11i1.952>.
- Puji Astuti, E., & Liana, C. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Role Playing Terhadap *Self-Regulated Learning* Peserta Didik Kelas X SMKN 10 Surabaya. *Journal Pendidikan Sejarah*, 15(3), 1–11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/62633/47636>.
- Purwaningtyas, 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>.
- Puspa, K. C. D., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 32–40. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44879>.
- Ramdhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Peneitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS* (1 ed.). Kencana.
- Rangkuti, A. A. (2017). *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Kencana.
- Refina Maylanda, Adrias Adrias, & Salmainsi Safitri Syam. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar Melalui Metode Interaktif dan Kreatif: Tinjauan Pustaka. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(2), 32–40. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1437>.
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran* (E. Rochaendi, Ed.; 1 ed.). ITERA Press.

- Samosir, M., Hermansyah, H., & Marlina, L. (2025). Penerapan Teknologi Web Dalam Pembelajaran Interaktif Sejarah Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2582–2591. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14550>.
- Santyasa, I. W. (2005). *Analisis Butir dan Konsistensi Internal Tes*.
- Septiana, I. G. Y., Wibawa, I. M. C., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Interactive Multimedia Based on Articulate Storylines in the Topic of Plant Anatomy and Physiology. *International Journal of Elementary Education*, 6, 182–194. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.46837>.
- Septiani, B. D., & Okmarisa, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan construct 2 dengan pendekatan scaffolding pada materi laju reaksi. *Journal of Research and Education Chemistry*, 5(1), 12. [https://doi.org/DOI10.25299/jrec.2023.vol5\(1\).12548](https://doi.org/DOI10.25299/jrec.2023.vol5(1).12548).
- Shinta, D., Suhardi, S., & Kasma, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Dinamika Litosfer Berbasis Android Menggunakan Construct 2 pada SMA Negeri 5 Palopo. *Jurnal Literasi Digital*, 5(1), 11–22.
- Simamora, R. (2021). Manfaat media pembelajaran bagi pencapaian tujuan pembelajaran siswa sekolah dasar. *Nurina Widya: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1(3), 83–88.
- Sirait, R. A., & Dewi, E. Y. (2024). Peran Teknologi Pembelajaran pada Desain Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen dan Katolik*, 2(4), 232–242. <https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i4.773>.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19 The Utilization of Quizizz as A Game-Based Learning Media in The Pandemic of Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
- Suliswaningsih, Widiawati, C. R. A., Syafa'at, A. Y., & Fajrina, B. T. N. (2021). Pelatihan Membuat Game Menggunakan Software Construct 2 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa SMK. *Jurnal SEMAR*, x, No.x(1), 1–5. <https://doi.org/10.20961>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trimansyah. (2021). Kecendrungan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Studi Pendidikan*, 11, 12–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.47625/fitrah.v12i1.311>.
- Widiana, I. W. (2022). *Game Based Learning* dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam

- Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.
- Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021a). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>.
- Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021b). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Edutech Undiksha*, 8(1). <https://doi.org/Doi:10.23887/jeu.v9i1.32523>.
- Yuliani, T., Suseno, N., & Riswanto. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berupa Game Berbantu Aplikasi Construct 2 Pada Materi Hukum Newton. *FIRNAS: Jurnal Riset Fisika universitas Muhammadiyah Metro*. <http://scholar.ummetro.ac.id/index.php/firnas/index>.
- Yulianti, A., & Ekohariadi. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2. *Jurnal IT-EDU*, 527–533. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i3.38272>.
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal PEMA*, 5(1), 80–89. <https://doi.org/10.56832>.

