

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(6). <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1636>
- Anisa, M., & Rofiq, N. Perancangan Game Edukasi Petualangan Anak Pramuka Dengan Menggunakan Scirra Construct 3. 2022. OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Sains, 1(09), 1417–1425.
- Ardian Hopeman Teofilus, Hidayah Nur, dan Arum Anggraini Winda, “Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar,” Jurnal Kiprah Pendidikan. vol. 1, No. 3 (Juli 2022): Hlm. 141-149.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies, 2(2), 195-218.
- Aulia, F., & Toriqularif, M. (2025). MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Dar el-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 12(1), 157-170.
- Dika Novan Ramadhan and Ryan Rizki Adhisa, “Pengembangan Game Edukasi Materi Sistem Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Construct 3” 8, no. 4 (2024): 374–381
- Eko, Scoolmedia. Siswa Berusia 5 - 24 Tahun Jangkau Akses Internet Capai 59,3%, Kemdikbudristek dan Twitter Lakukan MOU. 2022. <https://news.schoolmedia.id/lipsus/Siswa-Berusia-5-24-Tahun-Jangkau-Akses-Internet-Capai-593-Kemdikbudristek-dan-Twitter-Lakukan-MOU-2821>
- Elfi Indriani and Desyandri, ‘Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Di Sekolah Dasar’, Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 8.2 (2022), pp. 1934–42, doi:10.36989/didaktik.v8i2.491.
- Faiz Nugraha and Rizki Tri Prasetyo, “Game Pembelajaran Menulis Angka dengan Construct 3 Di SDN Puspajaya.”, 2024. Hlm 32.
- Fauzan, R. N., & Sanjaya, R. Permainan Labirin COVID-19 untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak Tuna Grahita Berbasis Construct 3. E-Prosiding Sistem Informasi, 2022, 3(1), 1–10.
- Febrianti, Reni, dan Yuliana Wulandari. "Implementasi Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital." Jurnal Teknologi Pendidikan 7, no. 2 (2022): 89–96.

- Handayani, F. S., & Tumiyem, T. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Hapsari, Rina, dan Budi Prasetyo. "Peningkatan minat belajar menggunakan media berbasis multimedia interaktif." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 9, no. 2 (2020): 112–119.
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis minat dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283-290.
- Inayati, A., & Rochmawati, R. (2024). Pengembangan multimedia interaktif dengan software construct 3 sebagai pendukung mata pelajaran komputer akuntansi. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1051-1063.
- Indra, "Pengembangan multimedia untuk meningkatkan minat dan bakat di Kelas 1 SDN Bumisari", 2019. Hlm,17.
- Isran Rasyid and Rohn, "Manfaat media dalam pembelajaran". 2019
- Khoridatul Bahiyyah. 2019. Media pembelajaran visual, audio, dan audio visual.
- Krismapera, "Karakteristik peserta didik sekolah dasar," Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Pgsd, Universitas Jambi: Jambi, Hlm. 4.
- Leo, Tri, And Lusi, "Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika." *Stkip-Pgri Lubuklinggau*, 2019. Hlm. 52
- Leo, Tri, And Lusi, "Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika." *Stkip-Pgri Lubuklinggau*, 2019. Hlm. 53
- Anisa, M., & Rofiq, N. (2022). Perancangan Game Edukasi Petualangan Anak Pramuka Dengan Menggunakan Scirra Construct 3. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Sains*, 1(09), 1417-1425. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/600%0Ahttps://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/download/600/463>.
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(1), 42-46.
- Mulyani, S. (2020). *Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 55–62.
- Lamada, M. S. (2022). Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan Construct 3 Berbasis Android. *INTEC: Information Technology Education Journal*, 1(2), 55-60. <https://doi.org/10.59562/intec.v1i2.237>

- Ninik Uswatun Fadilah, "Media Pembelajaran: Definsi, Manfaat dan Jenisnya Dalam Pembelajaran". 2020. Hlm 2.
- Nurfadillah. (2024). Hakikat Pembelajaran IPS: Pengertian, Tujuan, Ruang Lingkup, dan Prinsip. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 237–245.
- Nurgiansah. Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. 2022. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Prihatini, "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa." Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, 2019.
- Purnama, D., & Wibowo, P. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game pada Materi Pelajaran IPA Menggunakan Construct 3". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 45-54.
- Rahmawati, A. S., & Dewi, R. P. Penerapan Pendekatan Pmri Pada Pembelajaran Luas Permukaan Dan Volum Kerucut Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Kelas Ix Smp Negeri 11 Seram Barat. 2020. Hal:13
- Raudah, 'Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Di Kecamatan Lingsar', *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII.I (2023), pp. 1–19.
- Robaniyah L., & Kurnianingsih, H. Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Keamanan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi OVO. *IMAGE:Jurnal Riset Manajemen*, 10(1), 53-62
- Sari, Lutfia, dan Sugiyanto. Pengaruh Media Interaktif terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 23, no. 1 (2021): 45–52.
- Setiyanto, S., Utomo, I. C., Dawis, A. M., Yuliati, T., Nugraha, N. B., Maniah, M., .& Syujak, A. R. (2023). *Multimedia Dan Sains Penerapan Teknologi Untuk Penelitian Dan Penyampaian Informasi*. Penerbit Widina.
- Suryadi, P. K., & Haryanti, Y. D. (2023). *Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar melalui Pemanfaatan Multimedia*. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(2).
- Tiarasari, Anggi. Efektivitas Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Kognitif pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia* 10, no. 2 (2021): 387–393.
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyuningtiyas, K. P., Bachri, S., & Muktiningsih, M. (2024). *Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik*. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 141–149.

Wawancara dengan wali kelas, 5 September 2024

Yudi, “Peranan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” 2019, Hlm 908.