

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Aula, H. Ahmadian, and B. Abdul Majid, "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya," *Cybersp. J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, p. 21, 2020, doi: 10.22373/cj.v4i1.7132.
- [2] Azkia Falsa Annaba and K. Soleh, "Edukasi Digital: Pembelajaran Ilmu Agama Islam Melalui Kanal Youtube Dalam Pandangan Tradisi Ilmu Sanad," *Islam. J. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 73–85, 2022, doi: 10.54801/ijed.v1i2.132.
- [3] R. Gunawan, T. H. Prastyawan, and Y. Wahyudin, "Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 16, no. 1, pp. 46–59, 2021, doi: 10.35969/interkom.v16i1.96.
- [4] D. P. Putri, "Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKn," *J. Educ. Action Res.*, vol. 4, no. 4, p. 452, 2020, doi: 10.23887/jear.v4i4.28640.
- [5] M. Adiwijaya, K. I. S, and Y. Christyono, "Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Transient*, vol. 4, no. 1, pp. 128–133, 2015.
- [6] S. Sidiq, S. Edriati, and A. A. Samudra, "Pengembangan Game Edukasi Matematika di SDN 02 Sungai Rumbai," *J. Pustaka Data (Pusat Akses Kaji. Database, Anal. Teknol. dan Arsit. Komputer)*, vol. 2, no. 1, pp. 11–15, 2022, doi: 10.55382/jurnalpustakadata.v2i1.145.
- [7] T. Tursinah, H. Hariyanto, and ..., "Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi construct 2 pada materi meditasi ketenangan batin," *J. Ris. Sist. Inf. Dan Tek. Inform.*, vol. Volume 5 N, pp. 64–78, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.radenwijaya.ac.id/index.php/BAHUSACCA/article/view/371>
- [8] F. N. Hasanah, C. Taurusta, R. Sri Untari, D. Nurul Hidayah, and R. Rindiani, "Gim edukasi berbasis android sebagai optimasi pembelajaran daring di masa pandemi Covid 19," *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 7, no. 1, pp. 55–67, 2021, doi: 10.22219/jinop.v7i1.15176.
- [9] S. Ramadaniati, D. A. Sani, and M. F. Arif, "Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2021, doi: 10.31284/j.integer.2021.v6i1.1200.
- [10] I. I. Purnomo, "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah

- Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 11, no. 2, p. 86, 2020, doi: 10.31602/tji.v11i2.2784.
- [11] S. Wardiningsih, S. Sitinah, S. T. Maida, R. I. K., and R. Sinambela, “Pemanfaatan Gang sebagai Ruang Edukasi dan Interaksi Anak pada RW 02 Kelurahan Paseban Jakarta Pusat,” *J. Karya untuk Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 77–90, 2021, doi: 10.36914/jkum.v2i1.488.
- [12] S. Mariani, “Pengajaran Konsep Pecahan dan Kabataku Pecahan di Sekolah Dasar,” *Kreano J. Mat. Kreat.*, vol. 1, no. 2, pp. 119–129, 2010.
- [13] R. Dianto, “Penggunaan Sempoa Untuk Meningkatkan Mental Aritmetika Siswa SD pada Pembelajaran Kabataku,” *J. Equ. Teor. dan Penelit. Pendidik. Mat.*, vol. 1, no. 2, p. 145, 2018, doi: 10.29300/equation.v1i2.2296.
- [14] I. G. A. Sri Parnayathi, “Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA,” *J. Educ. Action Res.*, vol. 4, no. 4, p. 473, 2020, doi: 10.23887/jear.v4i4.28642.
- [15] Jada Ario Yustin, Herry sujaini, and M. Azhar Irwansyah, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2016, [Online]. Available: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/16354>
- [16] D. Arisandy, J. Marzal, and M. Maison, “Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa,” *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 3, pp. 3038–3052, 2021, doi: 10.31004/cendekia.v5i3.993.
- [17] S. Mariko, “Aplikasi website berbasis HTML dan JavaScript untuk menyelesaikan fungsi integral pada mata kuliah kalkulus,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 80–91, 2019, doi: 10.21831/jitp.v6i1.22280.
- [18] D. Rudjiono and H. Saputro, “Pengembangan Desain Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi,” *Pixel J. Ilm. Komput. Graf.*, vol. 13, no. 2, pp. 56–66, 2020.
- [19] F. Priyatna and W. Wiguna, “Mobile Game Pembelajaran Matematika Dasar Menggunakan Construct 2 di SDN Sasaksaat,” *eProsiding Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 218–227, 2021, [Online]. Available: <https://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti/article/view/264/42>
- [20] M. Faiq, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Construct 2 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin di SMK Negeri 3 Surabaya,” *J. Pendidik. Tek. Mesin*, vol. 10, no. 03, pp. 31–37, 2021.