

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M., S, K. I., & Christyono, Y. (2015). Perancangan *Game* Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis *Android* Menggunakan *Construct 2*. *TRANSIENT Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 4(1), 128–133.
- Agustina, R., & Chandra, A. (2017). Analisis Implementasi *Game* Edukasi “ The Hero Diponegoro ” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTS. ATTAROQIE Malang. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(1), 24–31.
- E-Buletin (2015). *Game* Sebagai Media Pembelajaran. Sulawesi Selatan: E-Buletin
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widayaiswara*, 1(4), 104–107. Retrieved from www.juliwi.com
- Henry, S. (2010). Cerdas dengan *Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Herawati, A., & Indarini, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning dengan *Construct 2* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 396–403.
- Huda.,A.A.(2013). *Live Coding 9 Aplikasi Android* Buatn Sendiri. Yogyakarta: ANDI
- Kandya, F. S. (2017). *Game* Edukasi Pengenalan Lagu Lagu Nasional Berbasis Mobile. *Journal of Information and Technology*, 5(1), 18–23.
- Kemendikbud (2017). Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah (SMA/MA) Mata Pelajaran Fisika.
- Khairy, M. S., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2016). Analisis Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing dengan Studi Kasus *Game* Edukasi Bahasa Arab. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, II(2), 42–48
- Mark-herbert, C. (2016). *Gamification in Higher Education - Toward a pedagogy to engage and motivate students*. SLU. (<https://doi.org/10.13140/RG.2.1.4594.9042>)
- Mewengkang, A., Manado, Tangkawarow, I. R. H., Manado, Kasehung, H., & Manado. (2018). Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 27–38.
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance improvement*, 42(5), 34-37.
- Narmada, I. N., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2015). Pengembangan *Game* Edukasi Tradisional Pupuh Berbasis *Android*. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4(5).
- Oktavia, N., Sofia, A., Tyas, L., Khasanah, N. I., & Msrfu'ani, N. R. (2015). Pembuatan *Game* Edukasi Berbasis *Construct 2* Sebagai Media Pembelajaran

- Fisika Untuk Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya* (pp. 56–67). Jatinangor.
- Siahaan, S. M. (2012). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran fisika. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika 2012* (pp. 13–20). Palembang.
- Subagio, A. (2014). *Learning Construct 2*. Livery Place: Packt Publishing Ltd. Retrieved from www.packtpub.com
- Sumarsono, J. (2009). *FISIKA Untuk SMA/MA Kelas X*. (D. Nuraini, Ed.). Jakarta: CV Teguh Karya.
- Susila, I. M. O., Darmawiguna, I. G. M., & Sindu, I. G. P. (2018). Pengembangan *Game* Edukasi Nihongo Benkyou Berbasis *Android*. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(2).
- Undang-Undang Dasar 1945 Negara Republik Indonesia, Tujuan Nasional.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen
- Utami, A. A. I. P., Arthana, I. K. R., & Sindu, I. G. P. (2018). Pengembangan *Game* Cerita Rakyat Bali I Bintang Lara Berbasis *Android*. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(2).
- Permendikbud (2015). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 68 Tahun 2015 Tentang Peran Guru Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Guru Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dalam Implementasi Kurikulum 2013.
- Pujianto, Supardianningsih, Risdiyani, C., & Dhara, N. (2014). *Buku Siswa Fisika SMA Kelas XII*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Zahid, M. Z. (2018). Aplikasi Berbasis *Android* untuk Pembelajaran : Potensi dan Metode Pengembangan. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika (PRISMA)* (Vol. 1, pp. 910–918). Retrieved from (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma>)