

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Guna, & Pudjawan. (2019). *Game Education Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Paket*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 2019.
- Agung Saputro, T., Kriswandani, K., & 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>
- Alihar, F. (2018). No Title 39–37, 66, עלון הנוטע. תמונת מצב. ענף הקיווי. [https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept\\_cost\\_estimate\\_accepted\\_031914.pdf](https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept_cost_estimate_accepted_031914.pdf)
- Angela, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun *Game* Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78–88. <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>
- Anih, E. (2016). Modernisasi Pembelajaran di Perguruan Tinggi Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 4(2), 185–196. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/judika>
- Ariani, D. (2020). *Gamifikasi* untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Menggunakan *Software* Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>
- Asba, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Di Sd Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 5(1), 11. <https://doi.org/10.32884/ideas.v5i1.171>
- Belajar, R. (2020). *PANDUAN Mengunggah Konten Digital di Portal*.
- Cucus, A., & Aprilinda, Y. (2016). Pengembangan E-Learning Berbasis Multimedia untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 7(1), 1–5. <https://doi.org/10.36448/jsit.v7i1.765>
- Darwin, M. (2018). Kata Pengantar. *Populasi*, 25(2). <https://doi.org/10.22146/jp.36215>
- Fitria, A., Suryaman, & Wiyarno, Y. (2019). Pengembangan Model Bimbingan TIK Blended Learning Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Peserta Didik SMAN 2 Probolinggo. *Jurnal Education and Development*, 7(3), 293–296.
- Gunadi, I. W. E., Putra, I., & ... (2022). Media of Learning Development using

- Kinemaster for 10th Grade Students of SMAN 1 Ubud. *Jurnal Penelitian ...*, 2(2007).  
<https://www.jurnal.stkipahsingaraja.ac.id/index.php/jpmi/article/view/377%0Ahttps://www.jurnal.stkipahsingaraja.ac.id/index.php/jpmi/article/download/377/336>
- Hardiyanti, H., Mustami, M. K., & Mu'nisa, A. (2020). Pengembangan *Game Puzzle* Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Selayar. *Biolearning Journal*, 7(1), 6–11. <https://doi.org/10.36232/jurnalbiolearning.v7i1.503>
- Herawati, A., Wahyudi, W., & 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. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16157>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Khotimah, K., & . D. (2019). Pengaruh Efektivitas Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Smp Negeri 5 Panji Situbondo Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 6(2), 31–37. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v6i2.5>
- Lestari, N. D. (2018). Analisis Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ekonomi Di Sma Negeri Se-Kota Palembang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(1), 68–79. <https://doi.org/10.31851/neraca.v2i1.2190>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Octaviani, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 66–77. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p66-77>
- Pradhana, F. R., Harmini, T., & Naufal, M. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Doa Harian Berbasis Android Dengan Menerapkan Metode Gamification. *JUMANJI (Jurnal Masyarakat Informatika Unjani)*, 5(2), 99. <https://doi.org/10.26874/jumanji.v5i2.96>
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020).

- Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKN untuk Siswa Tunagrahita dengan Konsep *Gamifikasi*. *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 166–176.
- Priatna, A., Yusuf, A. M., Sobirin, M., & Jajang, J. (2022). *Game* Edukasi Interaktif Anak Usia Dini Menggunakan Aplikasi Construct 2. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 191–198. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.525>
- Putra Wijaya, W., & Gunawan Sakti, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*, 2(1), 102–108. <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/teacher/issue/archive>
- Rohman, H. (2019). Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran Qira'ah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(1), 25–46. <https://doi.org/10.14421/edulab.2019.41-03>
- Sahid Raharjo. (n.d.). *Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS*. <https://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html>
- Sudarsana, K. N. ., Antara, P. ., & Dibia, I. . . (2020). Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 150–158.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- 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>
- Wijanto, M. C. (2021). *INFORMATIKA SMP Kelas VII*.
- Wirapraja, A., Aribowo, H., Hariyanti, N. T., Basatha, R., & Rahmawati, T. (2021). Tinjauan Literatur Konsep *Gamifikasi* dalam Mendukung Strategi Pemasaran Organisasi Bisnis. *Jurnal Eksekutif*, 18(1), 14–34.
- Wiyanto, A., & Khabibah, S. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MOBILE GAME APLIKASI CONSTRUCT 2 MATERI ARITMETIKA*. 3, 1–13.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yulivantina Vicky, D. (2019). *Modul Praktikum Modul Praktikum Fotogrametri*. 1–50.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Gede Bayu Budi Arta lahir pada tanggal 20 Januari 2001 di Desa Tinga-Tinga. Peneliti merupakan anak pertama dari pasangan Putu Astika dan Luh Kamayani. Peneliti berasal dari Desa Tinga-Tinga, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng, Bali. Peneliti berkebangsaan Indonesia dan Beragama Hindu. Jenjang pendidikan peneliti dimulai dari SD di SDN 2 Tinga-Tinga yang lulus pada tahun 2013, kemudian melanjutkan ke sekolah menengah pertama di SMPN 1 Gerokgak lulus pada tahun 2016, selanjutnya dilanjutkan ke sekolah menengah atas di SMAN 1 Gerokgak dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2019 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi negeri di Singaraja Bali yaitu Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.

