

DAFTAR PUSTAKA

- Alihar, F. (2018). The Relationship between Career Adaptability, Career Identity and Professional Development among Fresh Graduates. *International Journal of Education and Practice*, 6(11), 179-18
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. 03(02), 144–149.
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison. (2021). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. 05(0), 3038–3052.
- Asba. (2020). Penerapan model pembelajaran TGT (teams games tournament) untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 322–334.
- Dinandra, F., & Vitriani. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pokok Bahasan Pengenalan Perangkat Keras Komputer (Hardware). 10–21.
- Fard, E. E., & Vakili, A. (2018). The effect of problem-based learning on iranian EFL learners' vocabulary learning. *Journal of Asia TEFL*, 15(1), 208–216. <https://doi.org/10.18823/asiatefl.2018.15.1.15.208>
- Guna, Agung, & Pudjawan. (2019). Game Education Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Paket. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 2019.
- 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, S., 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. 7(1), 1–6.
- Herawati, A., Wahyudi, & Indarini, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning dengan Construct 2 dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. 2(4), 396–403.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

- 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>
- Junaedi, I., & Kusnadi, Y. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Sistem Pencernaan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 7(1), 1-9.
- Khotimah, K. (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 Khusnul. 6(2), 31–37.
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. 3(1), 20–28.
- 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. 17(2), 166–176.
- Purwanto, A. & Suciati. (2019, April 3). Penerapan Aplikasi Quizlet dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(4), 475-481.
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41–54. <https://doi.org/10.36706/jls.v2i1.11445>
- 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.
- Tanaya, S., Suyasa, W. A., & Agustini, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pencemaran Global Dengan Menerapkan Konsep Gamifikasi (Studi Kasus : Siswa Kelas VII SMP Muitara Singaraja). 11(3).
- Yulivantina Vicky. (2019). The Influence of Corporate Social Responsibility (CSR) Disclosure, Corporate Governance, and Financial Performance on Corporate Reputation. *KnE Social Sciences*, 3(15), 287-297.