

DAFTAR PUSTAKA

- Syarif Hidayatulloh, Henry Praherdhiono, & Agus Wedi (2020). PENGARUH GAMEPEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PEMAHAMAN ILMU PENGETAHUAN ALAM. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol 3, No (2)*
- Alkhairi Jusuf, Hari Aspriyono, & Ilayati Beti (2024). PEMBUATAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA TK SANDHY PUTRA TELKOM BENGKULU. *Journal of Science and Social Research Vol 7, No 1*
- Nabila Aqidatul Aisyah, Ahmad Anis Abdullah, Muhammad Najib Mubarrok, Robiatul Adawiya, & Dyahsih Alin Sholihah (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbasis Etnomatematika Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *MATHEMA JOURNAL Vol 6, No 1*
- Muh. Fahrial Mashuri, Arip Mulyanto, Agus Lahinta, & Eka Vickraien Dangkua (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Informatika Materi Internet Of Things. *INVERTED: Journal of Information Technology Education Vol 4, No 1*
- Ary Yulianti (2020).PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR. *Jurnal IT-EDU Vol 5, No 1*
- Hamalik, Oemar (2015). Kurikulum dan Pembelajaran. *Jakarta: Bumi Aksara Ed. 1. Cet. 15.*
- Ramadhan, H. F., Sitorus, S. H., & Rahmayuda, S. (2019). Game Edukasi Pengenalan Budaya Dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android. *Jurnal Komputer dan Aplikasi. 07(1), 108-119*

- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM* Vol. 1, No. 1, ISSN: 2502-3470.
- Maslani (2016). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PERMAINAN (GAME) RANKING I PADA MATERI NORMA DALAM KEHIDUPAN BERSAMA DI KELAS VII A SMPN 4 PELAIHARI. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* Vol 6 No. 2
- Dias Idha Pramesti (2014) ANALISIS MATERI GERAK PADA TUMBUHAN DALAM BUKU TEKS IPA SMP/MTS KELAS VIII. *UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta*
- Aziz Muhtasyam (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2 Pada Materi Aljabar. *JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA*
- Maharani, P. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Construct 2 Tentang Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas X SMA. *Skripsi. UIN Raden Intan Lampung.*
- Tegeh, I. M., dkk. (2014). Model Penelitian Pengembangan. *Yogyakarta: Graha Ilmu.*
- I Made Tegeh dan I Made Kirna (2013). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DENGAN ADDIE MODEL. *Jurnal IKA Vol 11 No. 1*
- Hanafi (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamicalc : Jurnal Kajian Keislaman* Vol 4 No. 2
- Candiasa (2011). Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Singaraja *Undiksha Press*
- Tegeh, I Made. & I Made Kirna. (2010). Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.*