

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Putrama, I. M., Wahyuni, D. S., & Mertayasa, I. N. E. (2023). Applying gamification technique and virtual reality for prehistoric learning toward the metaverse. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(2), 247–256. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.2.1802>
- Alihar, A. (2018). *Pembuatan game 2D berbasis HTML5 menggunakan software Construct 2*. Penerbit Andi.
- Anih, E. (2016). Modernisasi pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Utile*, 2(2), 183–193.
- Ariani, D. (2020). *Gamifikasi dalam pembelajaran*. Penerbit Deepublish.
- 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). *Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian pendidikan*. Paragraf.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science & Business Media.
- Cucus, A., & Aprilinda, E. (2016). Pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia. *Jurnal Teknoinfo*, 10(2), 20–26.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan e-learning: Teori dan desain*. Remaja Rosdakarya.
- Darwin, D. (2018). *Pedoman penulisan karya ilmiah dan kajian pustaka*. Pustaka Setia.
- Dhori, M. (2021). *Teori-teori belajar dalam pendidikan*. CV Pilar Nusantara.
- Djamaluddin, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan mutu pendidikan*. CV Kaaffah Learning Center.
- Fairuz Rosyid, M., Mustafa, M., & Hidayat, A. (2019). Teori belajar kognitif dan implikasinya dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(2), 112–120.
- Fitria, N., Supriono, S., & Rahmawati, E. (2019). Pengembangan model bimbingan TIK melalui blended learning berbasis Construct 2. *Jurnal Pembelajaran Berbasis Teknologi*, 3(1), 15–23.
- Gregory, R. J. (2000). *Psychological testing: History, principles, and applications*. Allyn and Bacon.
- 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), 396–403. <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16157>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 21–32.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Khotimah, K. (2019). *Hasil belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Pratama Publishing.

- Lestari, S. (2018). Analisis perubahan kurikulum dan dampaknya terhadap pembelajaran di sekolah. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 4(1), 33–42.
- Mokalu, F. B., Rantung, A., & Tuerah, R. M. (2022). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Educational Technology*, 2(3), 88–95.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 21–28.
- Mushtofa, M., Indriyanti, F., & Wisnu, A. (2021). *Informatika untuk SMA/SMK Kelas X*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran informatika kelas VII di SMP Negeri 1 Seririt. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(1), 50–58. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Perni, N. (2018). Penerapan teori belajar humanistik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 52–60.
- Pradhana, F. R. (2021). *Pengembangan game edukasi doa harian berbasis Android dengan menerapkan metode gamification* [Skripsi, Universitas Darussalam Gontor]. Repository UNIDA Gontor.
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif PPKn untuk siswa tunagrahita dengan konsep gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 166–176. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i2.25189>
- Priatna, A., Kusumah, H., & Pratama, R. (2022). Pengembangan game edukasi interaktif untuk anak usia dini menggunakan Construct 2 dengan pendekatan Game Development Life Cycle (GDLC). *Jurnal Algoritma dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 30–39.
- Putra, G. T. S., Kesiman, M. W. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2013). Pengembangan media pembelajaran Dreamweaver model tutorial pada mata pelajaran mengelola isi halaman web untuk siswa kelas XI program keahlian multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 2(2), 125–141. <https://doi.org/10.23887/janapati.v2i2.9782>
- Putra, K. W. B., Wirawan, I. M. A., & Pradnyana, G. A. (2017). Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran discovery learning pada mata pelajaran "Sistem Komputer" untuk siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(1), 40–49. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i1.9880>
- Rohman, M. (2019). Pengembangan media berbasis Construct 2 dalam pembelajaran qira'ah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 11(2), 145–158.
- Saputro, T. A., Kriswandani, K., & Ratu, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Construct 2 pada materi aljabar kelas VII. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 4(1), 10–23.
- Setiawati, E. (2018). *Psikologi belajar dan interaksi dalam pendidikan*. Alfabeta.

- Suartama, I. K., Setyosari, P., Sulthoni, & Ulfa, S. (2019). Development of an instructional design model for mobile blended learning in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(16), 4–22. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i16.10633>
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan kriteria kualitas multimedia pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiarta, I. M., Ariawan, I. P. W., Ardana, I. M., Divayana, D. G. H., Sukawijana, I. K. G., & Sugiharni, G. A. D. (2024). Validity and reliability of the discrepancy evaluation instrument for measuring inequality in the online learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 13(6), 3952–3963. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i6.28106>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutrisno, S. (2011). *Pengantar pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Gaung Persada Press.
- Syam, R., & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Construct 2 untuk materi relasi dan fungsi bagi siswa kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 50–60.
- Tegeh, I M., Jampel, I N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wirapraja, A., Hariguna, T., & Aribowo, H. (2021). *Gamifikasi dalam dunia pendidikan dan bisnis*. Penerbit Andi.
- Wiyanto, A., & Khabibah, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika materi aritmetika sosial berbasis mobile game menggunakan Construct 2. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 8(2), 110–121.
- Yulivantina Vicky, Y. (2019). *Panduan praktis membuat game 2D tanpa coding dengan Construct 2*. Informatika.