

DAFTAR PUSTAKA

- Aditra Nugroho, Deri, Harmastuti, Uminingsih, (2017), "Membangun Game Edukasi "Mathematic Maze" Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Sekolah Dasar ". *Jurnal Statistika Industri dan Komputasi*. Vol. 2, No. 1.
- Agustina, Ni Kadek Dina. et al. (2015). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Multimedia di SMK Negeri Singaraja.
- Ario Yustin, Jada, Herry sujaini, M. Azhar Irwansyah, 2016. "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2". *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, Vol. 1, No. 1.
- Dillon, R. (2014). *HTML5 Game Development from Ground Up with Construct 2*. United States: CRC Press Taylor & Francis Group.
- Hsu, Chih-Chao, Tzone-I. Wang, (2018), "Applying game mechanics and student-generated questions to an online puzzle-based game learning system to promote algorithmic thinking skills". Department of Engineering Science, National Cheng Kung University, No.1, Daxue.
- Iklimah, Mala, 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sidoarjo". *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*. VOL. 6. NO. 2 ISSN : 2086 – 4981
- Irsa Dora, Rita Wiryasaputra, Sri Primaini, (2015), "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android ". *Jurnal Informatika*. Global Volume 6 No.1.
- Lexy J. Moleong.(2005). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lutfi Hastuti, Nuraida, Nur Hadi Waryanto, Endah Retnowati, 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Berupa Android Mobile Game Untuk Siswa Smp Kelas VII Pada Materi Segi Empat". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 6, No 2.
- Melayasari, Nindy Silvia., Achmad Lutfi., dan Dyah Astriani. Pengaruh *Game The Adventure Of Science* sebagai Media Pembelajaran Zat Adiktif dan Psikotropika Terhadap Semangat Belajar Peserta Didik.

- Melero, J., & Hernandez-Leo, D. (2014). A Model for the Design of Puzzle -based Games Including Virtual and Physical Objects. *Educational technology & Society*, 17 (3), 192-207
- Muhtasyam, Aziz, 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2 Pada Materi Aljabar", Jakarta :Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Nasriad, Ahmad, 2016. "Representasi Persamaan Linear Satu Variabel Menggunakan Alat Peraga Model Cangkir Dan Ubin Pada Siswa Kelas VII SLTP". Volume III. Nomor 2. Oktober 2016. ISSN 2355-0074
- Pujiono, Eko, (2016). "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X". JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik), ISSN 2597-6516 (Online)
- Purnama Tirtamayasandi, Alif, (2018), "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gerak Lurus IPA SMP". Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rahman, Ridwan Arif., Dewi Tresnawati. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia.
- Rizka Hamadi, Muzliah, Arie S. M. Lumenta, Muhamad D. Putro, (2017), "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam ". E-Jurnal Teknik Informatika. Vol 12, No.1.
- Rizky Rahadi, Muhammad, Kodrat Iman Satoto, Ike Pertiwi Windasari, (2016), "Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android". Semarang: Universitas Diponegoro.
- Rizky rahadi, Muhammad, kodrat iman satoto, ike pertiwi windasari, (2016), "Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android". Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer. Vol. 4, No.1.
- Ronimus, Miia, Janne Kujala, Asko Tolvanen, and Heikki Lyytinen. 2014: "Children's Engagement during Digital Game-Based Learning of Reading: The Effects of Time, Rewards, and Challenge." *Computers & Education* 71:237-46.
- Suryadi, Sudi. (2015). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran dan Perkembangan Dunia Pendidikan.

Tobias, Sigmund, J Dexter Fletcher, and Alexander P Wind. 2014. "Game Based Learning." In *Handbook of Research on Educational communications and Technology*, Springer, 483-503.