

DAFTAR PUSTAKA

- A.S Rosa , dan M.Shalahuddin. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Angelo (2019, Juni 11). *Game Engine Construct 2*. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/mandowen10/5cff5ef53d68d51e7355bce2/game-engine-construct-2>
- Akbar, Amin . Noviani, Nia (2015). *Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia*. Universitas PGRI Palembang.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra.2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Asyhar, Rayanda 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Bali, M. M. E. I. (2017)b. *Perguruan Tinggi Islam Berbasis Pondok Pesantren*, Al-tanzim, 1(2), 1-14
- Bali, M. M. E. I. (2018). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Probolinggo: Pustaka Nurja.
- Bause, K., Radimersky, A., Iwanicki, M., & Albers, A. (2014). *Feasibility studies in the product development process*. *Procedia CIRP*, 21, 473-478.
- Budiman, Haris (2017). *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Universitas Islam Negeri Intan Lampung.
- Bell, T., Thayer, T., (1976). *Software requirements: Are they really a problem?* In *Proceedings of the 2nd international conference on Software engineering*. IEEE Computer Society Press.
- Benardo. (2011). *Perancangan Media Interaktif Belajar Mengenal angka Bagi Anak Prasekolah*. Bandung : Universitas Komputer Indonesia.
- Darmawan, D. (2012). *“Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi”*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya

- Ernawati. (2013). “*Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 1 Banjarmasin Tahun 2011/2012*”. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Firhan, Khan, Ali Akbar Rismayadi. (2020). Perancangan Permainan Pembelajaran Matematika Menggunakan *Construct 2* di SDN Cibunigeulis Kota Tasikmalaya. Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya.
- HamalikOemar. 1994. Sistem Pembelajaran Jarak Jauh dan Pembinaan Ketenagaan. Bandung: Trigenda Karya.
- Hartanto, A. D., Dhuhita, W. M. P., & Tinangon, A. (2014). Perancangan game multi platform menggunakan scirra construct 2 dan html 5. Prosiding Simposium Nasional RAPI XIII-2014 FT UMS.
- Kramer, M. (2018). *Best Practices in Systems Development Lifecycle: An Analyses Based on the Waterfall Model. Business & Finance Studies*, v. 9 (1) p. 77-84.
- Kristiawan, M. (2014). A Model for Upgrading Teachers Competence on Operating Computer as Assistant of Instruction. *Global Journal of HumanSocial Science Research*.
- Lan, Y.-J., Hsiao, I. Y. T., & Shih, M.-F. (2018). Effective Learning Design of Game-Based 3D Virtual Language Learning Environments for Special Education Students. *Educational Technology & Society*, 21 (3), 213–227.
- Lestari, Sudarsri. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi.
- Oktavia, N., Sofia, A., Tyas, L., Khasanah, N. I., & Marfu’ani, N. R. (2015). *Pembuatan Game Edukasi Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Fisika untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya. (November), 56-67.
- Putra, N. (2012). *Research & Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Sugiyono, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: alfabeta.

Suryabrata, Sumadi. (2015). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafinso.

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Y Kadarusman, D Sunarsi. (2020). Pengaruh Strategi Penetapan Harga Terhadap Peningkatan Jumlah Siswa Pada SMK PGRI Balaraja. JS (JURNAL SEKOLAH) 4 (3), 213-221.