

DAFTAR PUSTAKA

- Abriani, Ayu, and Nursalam. 2018. Peningkatan Pemahaman Konsep Mata Pelajaran Fisika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Evidence Based Learning Dalam Pelaksanaan Guided Inquiry. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 4 (1), 40–43
- Afandi, Kautsar dkk. 2022. Rancang Bangun Game Edukasi Tata Surya dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*. 6 (2). 667-672.
- AH, Hanifal Fauzy et.al. 2019. Strategi Motivasi Belajar dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Islam*. 12 (1): 112-127.
- Akbar, Muhammad Fadil dkk. 2020. Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 7 (2). 275-282
- Alatas, Fathiah & Astuti,Widia. 2019. Developing Simple Teaching Aids On Static Fluid Material As A Learning Media For Physics. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 7 (2). 197-211
- Ali, Muhammad & Asdar, Nurul Iqram. 2022. Hadis Aspek Kejiwaan Dalam Proses Belajar: Kajian Psikologi Islam. *Jurnal Ushuluddin*. 24 (2). 110-119
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ar-rafi, Fiqih Fauzan & Zailani, Achmad Udin. 2021. Rancang Bangun Game Edukasi Sejarah Berbasis Android menggunakan Game Engineunity 3D. *Prosiding Seminar Nasional Informatika dan Sistem Informasi*. 5 (3). 229-238.
- Arnomo, Sasa Ani & Hendra. 2019. Perbandingan Fitur Smartphone, Pemanfaatan dan Tingkat Usability Pada Android dan iOS Platforms. *Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*. 3 (2), 288-296
- Aziz, Mohammad Zulkarnain dkk. 2020. Rekomendasi User Interface Game Edukasi untuk Anak Usia Dini (4-6 tahun) Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Core IT*. 6 (1). 1-7.
- Basam, Fajri. 2022. Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran Model Kooperatif Numbered Heads Together. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 5(1). 100-106

- Basit, Abdul dkk. 2022. Teknologi Komunikasi Smartphone pada Interaksi Sosial. Lontar: *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 10(1), 1-10
- Cahyadi, Rahmat Arofah hari. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Educational Journal*. 3(1). 35-43
- Daeng, Intan Trivena Maria dkk. 2017. Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *E-Journal 'Acta Diurna'*. 6(1), 1-15.
- Dian Widyasari. 2019. Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Melalui Media Pembelajaran Gambar Pada Siswa Kelas X IPS di SMAN 5. *Research and Development Journal Of Education*. 6(1). 53-65
- Faizah, Silviana Nur. 2017. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 1 (2). 175-185
- Fauziah & Arrifqie, Andy Kurnia. 2022. Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*. 7 (1). 10-16
- Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. 4 (2). 129-150.
- Herawati. 2018. Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal Ar-Raniry*. 4(1): 27-48
- Herlina dan Suwatno. 2018. Kecerdasan Intelektual dan Minat Belajar Sebagai Determinan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 3 (2): 106-114
- Hosaini dkk. 2022. Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Studi Agama dan Pemikiran Islam*. 13(2): 265-294
- Kurniawan, Dian & Dewi, Sinta Verawati. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-o-matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*. 3(1). 214-219
- Kurniawan, Henry dkk. 2020. Upaya Meningkatkan Pendidikan Masyarakat Melalui BuDikDamber Dengan Auqponik di Lahan Sempit. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 17(2). 112-126
- Lamada, Mustari et.al. 2022. Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan Construct 3 Berbasis Android. *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*. 1(2), 55-60
- Laras, Sekar Anggrayuh & Achmad Rifai. 2019. Pengaruh minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik Di BBPLK Semarang. *Jurnal Pendidikan Nonformal FIP*. 4(2): 121-130.

- Latifah. 2018. Analisis pengaruh kompetensi dan kemampuan personal terhadap kinerja. *Forum Ekonomi*. 20(2). 87-96
- Lestari, D., & Mendrofa, H. K. (2022). Pengaruh Edukasi Terhadap Kepatuhan Perawat Dalam Pelaksanaan EWS Di Ruang Rawat Inap Rumah Sakit Kota Tangerang. *MAHESA : Malahayati Health Student Journal*, 2(1), 178–183. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v2i1.5202>
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129–140. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.873>
- Magdalena, Ina dkk. 2021. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*. 3(2): 312-325
- Muhibbin, Syah. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyanto, Agus. dkk. 2018. Rancang Bangun Game Edukasi “Matching Aksara Lampung” Berbasis Smartphone Android. *Journal of Computer Engineering System and Science*. 3(1). 36-44.
- Nurfadhillah, Septy dkk. 2021. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 3(2): 243-255
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. 3(1): 171-187
- Nuqisari, Rina & Sudarmilah, Endah. 2019. Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro*. 19(2), 86-92
- Pamungkas, M. Yudi Firdaus. 2022. Belajar Ceria Bersama Anak-Anak di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Pinang Indah. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LP UMJ*. 1-9
- Permatasari, Shinta et.al. 2022. MaTriG: Game Edukasi Matematika dengan Construct 3. *Journal of Mathematics Education and Learning*. 2(1), 36-48
- Purnomo, Indu Indah. 2020. Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia*. 11(2), 86-90.
- Rahmawati, Indah dkk. 2019. Pengembangan Game Petualang untuk Pembelajaran Berhitung. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 5(1), 11-23

- Ridoi, M. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial*. Jakarta: Maskha
- Sari, Pusvyta. 2019. Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. 1(1): 42-57
- Samsinar S. 2019. Urgensi Learning Resources dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*. 13(2): 194-205
- Sauqi, Ahmad & Himawan. 2020. Aplikasi Belajar Mengaji Berbasis Android. *Jurnal Maklumatika*. 7(1). 90-99
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sulistiyo, Aji & Wachid Fuady. 2021. Analisis Pengaruh Kemampuan Kerja, Insentif, Dan Disiplin Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Di PT. Nayati Indonesia Kota Semarang. *Jurnal Ekonomi dan Manajemen Akuntansi*. 27(2). 1-17
- Lamada, M., Mustamin, & Maulidina. (2022). Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan Construct 3 Berbasis Android. *INTEC: Information Technology ...*, 1(2), 55–60.
<https://ojs.unm.ac.id/intec/article/view/34233%0Ahttps://ojs.unm.ac.id/intec/article/download/34233/16270>
- Lestari, D., & Mendrofa, H. K. (2022). Pengaruh Edukasi Terhadap Kepatuhan Perawat Dalam Pelaksanaan EWS Di Ruang Rawat Inap Rumah Sakit Kota Tangerang. *MAHESA : Malahayati Health Student Journal*, 2(1), 178–183.
<https://doi.org/10.33024/mahesa.v2i1.5202>
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129–140. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.873>
- Tumulo, Tri Imelda. 2022. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*. 2(2): 437-446
- Wicaksono, Dirgantara & Iswan. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12. *Jurnal Ilmiah PGSD*. 3(2), 111-12