

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- Arsyad, M. (2021). *Teori Belajar dan Peran Guru pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. Saiyidah Mahtari (Ed.). Lambung Mangkurat University Press.
- Efrilin, A., & Sujalwo, M. (2019). *Pembelajaran interaktif tipe kuis berbasis game edukasi untuk meningkatkan konsep mengenal huruf Hijaiyah* (Disertasi Doktorat). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ela, P. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Construct 2 untuk siswa kelas V* (Disertasi Doktorat). UIN Raden Intan Lampung.
- Ghozali, A. (2020). *Media pembelajaran game kuis pelajaran umum sekolah dasar berbasis mobile* (Disertasi Doktorat). ISB Atma Luhur.
- Gunawan, R., Suhada, K., Asy'ari, A., & Darmansyah, D. (2023, May). Rancang Bangun Game Kuis Berbasis Android Menggunakan Construct 2. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Adopsi Teknologi (Inotek)* (Vol. 3, No. 1, pp. 1-11).
- Hardiyanti, H., Mustami, M. K., & Mu'nisa, A. (2020). Pengembangan Game Puzzle Berbasis Construct 2 sebagai Media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Kelas XI di SMA Negeri 1 Selayar. *Biolearning Journal*, 7(1), 6-11.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah (A. Dan C. Wijaya (Ed)*. Penerbit Buku Umum Dan Perguruan Tinggi (LPPI).
- Jumriani, J., Syaharuddin, S., Hadi, N. T. F. W., Mutiani, M., & Abbas, E. W. (2021). Telaah Literatur; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027-2035.
- Kenli. (2017). Panduan Pemula Menggunakan Construct 2. CONSTRUCT. <https://www.construct.net/en/tutorials/panduan-pemula-menggunakan-1516>
- Mucus, M. (2017). *Pembuatan Game Kuis Plantae Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. AMIK BSI Pontianak, Pontianak Kalimantan Barat, pp. 1-50.

- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep dasar IPS*. Samudra Biru.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243-255.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Putri, M. M. (2022). *Pengembangan game edukasi berbasis Android menggunakan Construct 2 untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi peluang kelas VIII SMP (Disertasi Doktoral)*. Universitas Jambi.
- Rahman, Abd, dkk. "Yumriani.(2022).Pengertian Pendidikan." *Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2.1: 1-8.
- Rohani, S.Ag., M.Pd. (2020). *Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas I Di Sman 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35.
- Rustandia, A., Haryaka, U., & Grasiac, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Model PPE Pada Mata Pelajaran Pengenalan Nama Hewan di TK Negeri 10 Kota Samarinda. *Jurnal Ilmiah Jendela Pendidikan*, 11(2), 148-157.
- Sulfiani, S. (2020). *Desain media pembelajaran menggunakan game edukasi berbasis Android berbantuan Adobe Flash pada materi lingkaran kelas XI SMA (Disertasi Doktoral)*. FKIP.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syarifuddin, M. P., & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.

- Tae, M., & Ngongo, A. A. (2022, May). Pentingnya Teknologi Pendidikan di Era Merdeka Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST* (Vol. 1, No. 1, pp. 47-52).
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 156-165.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527-533.

