

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Alim, Jesi Alexander, Jalinus dan Purnama Sari. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Manik-manik dalam Tatanan Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 034 Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 3.1: 48-56.
- Arief S. Sadiman, dkk., 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ariesto Hadi Sutopo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arisandy, Debby, et al. 2021. *Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Jurnal Cendekia, vol. 5, no. 3, 2021, pp. 3038-3052, doi:10.31004/cendekia.v5i3.993.
- Binanto, Iwan 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : Andi.
- Borman, R.I., Purwanto, Y., 2019. *Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi*. Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika 5, 119–124.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Firmansyah, dkk., 2013. *Mudah dan aktif belajar Biologi*. Jakarta : PT Setia Purna.
- Firmansyah dkk., 2009. *Mudah dan aktif belajar Biologi*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

- Ganda, dkk. 2020. *Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas Xi SMA*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education) 8, no. 1 : 146. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>.
- Herman Dwi Surjono. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta : UNY Press.
- Huda, M, 2016. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajaran.
- Hikmatyar, M. 2015. *Analisis pengembangan game edukasi "Indonesiaku" sebagai pengenalan warisan budaya Indonesia untuk anak usia 12-15 tahun*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ihsanudin, N. 2019. *Model-Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran, 12, 1– 26.
- Iskandaria. 2012. *Blackbox (blackbox testing), metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas*.
- Julianus dan Jesi Alexander Alim. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer pada Topik Bilangan Bulat untuk Siswa SD*. Pendidikan Matematika FKIP UNRI. Jurnal Tunjuk Ajar, 1(1). 1-13.
- Moses, Melmambessy. 2012. *Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua*. Media Riset Bisnis & Manajemen 12.1.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nuqisari, R., Sudarmilah, E. 2019. *Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 berbasis Android*. Emitor : Jurnal Teknik Elektro 19, 86–92. doi:10.23917/emitor.v19i2.7987

- Nurfitriana, T., Wijayanti, A.T., dan Mardiyah, S.U. 2022. *Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Discovery Learning di SDN 2 Talun*. Journal of Education Research 4 (2) : hal. 16-23.
- Panjaitan, R.G.P., Titin, T., Putri, N.N., 2020. *Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia 8, 141–151. doi:10.24815/jpsi.v8i1.16062
- Purnomo, I.I. 2020. *Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P VS Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. Technologia: Jurnal Ilmiah 11, 86. doi:10.31602/tji.v11i2.2784
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma, 13(1), 184-190.
- R. I. Borman dan Y. Purwanto. 2019. *Impelementasi Multimedia Development Live Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak*. JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika), vol. 5, no. 2, ISSN(e): 2548-9368 / ISSN(p): 2460-0741, 2019.
- Sasongko, Nurcahyo, M., Suyanto, & Kurnaiawan, M. P. 2020. *Analisis Kombinasi Warna pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten*. Jurnal Teknologi Technoscientia, 12(2).
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Toisuta, M.E., 2022. *Game Edukatif Drag And Drop Sebagai Media Pembelajaran Pada Sekolah Minggu*. INSTITUTIO : JURNAL PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN 8, 89–109. doi:10.51689/it.v8i2.623
- Vionita, Irene Sofia. 2020. *Pengembangan Media APSARA (Aplikasi Aksara Jawa) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sekolah Dasar*.

Wahono, R.S. 2009. *Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan)*.

Widyastuti, R., Puspita, L.S. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan*. Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika 22, 95–100. doi:10.31294/p.v22i1.7084

Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.