

DAFTAR PUSTAKA

- Agustani, D. M. (2016). Pengembangan *Game* Edukasi Pada Kompetensi Dasar Merencanakan Kebutuhan Dan Spesifikasi Terhadap Minat Siswa Pada Kelas X Tkjdi Smk Negeri 7 Pontianak. *Skripsi. IKIP PGRI Pontianak*, 6–40.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2016). Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *AlphaMath Journal of Mathematics Education*, 2(2), 1–11.
- Ciputra, A., Riyanto, Y., Universitas, S., Surabaya, N., Lidah Wetan, J., Wetan, L., Lakarsantri, K., Surabaya, K., & Timur, J. (2020). *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*. 5(1), 730–739.
- Fitrado, D., Yuhana, U. L., & Fabroyir, H. (2021). Rancang Bangun Modul Materi pada Sistem Pembelajaran Berbasis Permainan “GeoMyITS” untuk Pelajaran Matematika Geometri Kelas 4 SD Menggunakan Unity. *Jurnal Teknik ITS*, 10(2). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.72772>
- Ginting, S., & Irfansyah, I. (2022). Analisis Elemen Dramatis *Game* Petualangan Sebagai Media Penyadartahuan Terhadap Satwa. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 15(2), 160–172. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v15i2.2807>
- Harahap, J. L. (2016). Mobile Searching Aplikasi Panduan Belanja Pada Factory

Outlet Black And White. *Jurnal Ilmiah Komputer Informatika (KOMPUTA)*, 1–7.

<http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-josepleona-34927>

Hermawan, D. (2013). Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Tik Kelas Vii Smp Negeri 1 Kota Mungkid. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
<http://www.jstor.org/stable/1251929?origin=crossref%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0954412988352%5Cn10.3846/bme.2014.09%5Cnhttp://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=buh&AN=97064856&site=eds-live&authtype=ip,uid%5Cnhttp://search>.

Isma Ramadhani Lubis, & Jaslin Ikhsan. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 191–201.

Khoirunnisya, M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran dengan software construct 2 pada materi bangun ruang sisi datar*.

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.

Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa Sma Kelas X. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 1.

<https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>

Marzuki, F. C. (2009). *Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Anak Usia Dini*. 1–11.

Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT). *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 20–31. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26455>

Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Pujiono, E. (2018). 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)*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.26877/jp3.v3i1.2204>

Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.

- Retnoningsih, E. (2019). Peran dan Fungsi Media Komputer dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 1–10.
- Rosita, D., Ikhmawati, I., Merlin, M., & Suriaty, S. (2023). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Untuk Mendukung Proses Pembelajaran. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 18(1), 45. <https://doi.org/10.30872/jim.v18i1.11702>
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Manajemen Perkantoran*, 8(1), 99. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>
- Wana, M. (2021). *Perancangan Aplikasi Game Adventure Menggunakan App Inventor2 Sebagai Media Pembelajaran Ipa*.
- 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. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Yulianti, A., & Ekohariani. (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(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>