

DAFTAR PUSTAKA

- Alisa, W. N., Jusniar, & Ahmad, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Education Wordwall Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Ipa Kelas Viii. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 350–354.
- Amala, N. R., & Suprijono, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Construct 2 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X Di Sma Negeri 7 Surabaya*. 15(2).
- Asih, E. M., Putra, R. W. Y., & Andriani, S. (2023). *Buku Matriks Untuk Sma/Ma/Mak*.
- Atoulloh, Fitriani, A., & Daryono, R. W. (2024). Exploring The Influence Of Game-Based Learning And School Environment On Learning Achievement : Does The Mediation Of Self-Intention Matter? *Internasional Journal Of Recent Educational Research*, 5(3), 623–639.
- Dewi, A. C., Maulana, A. A., Nururrahmah, A., Farid, A. M., & S, M. F. (2023). *Peran Kemajuan Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. 06(01), 9725–9734.
- Dewi, S. L., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Metode Mengajar Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pelajaran Matematika*. 4(4), 755–764. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.755-764>
- Evanne, L., Adli, & Ngalimun. (2021). *Al – Kalam Issn 2355-3197*. 3, 54–62.
- Ferdiansyah, A. (2024). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Software Construct 2 Pada Materi Minyak Bumi*. 1–11.
- Gusli, R. A., Zaki, S., & Akhyar, M. (2023). *Tantangan Guru Terhadap Perkembangan Teknologi Agar Memanfaatkan Artificial Intelligence Dalam*

- Meningkatkan Kemampuan Siswa.* 4(3), 229–240.
<https://doi.org/10.32832/Idarah.V4i3.15418>
- Indofah, A. F., & Hasanudin, C. (2023). *Anggapan Siswa Tentang Pelajaran Matematika Yang Sulit Dan Menakutkan.* 2020, 1110–1113.
- Laia, A., Hardinata, R. S., & Hariyanto, E. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Aquaponik Dan Hidroponik Berbasis Android Design Of Android-Based Aquaponic And Hydroponic Educational Games. *Journal Of Information Technology And Computer Science (IntecomS)*, 6(1), 66–71.
http://en.wikipedia.org/wiki/Educational_
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). *Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan.* 18(2), 91–100.
<https://doi.org/10.46781/Al-Mutharahah.V18i2.303>
- Mohzana, M. (2023). Penerapan Pembelajaran E-Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Journal Of Education And Instruction (Joeai)*, 6(1), 223–232. <https://doi.org/10.31539/Joeai.V6i1.6069>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). *Research & Learning In Faculty Of Education Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan.* 3.
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Di Smp Negeri 2 Gunungsitoli Utara.* 06(01), 5328–5339.
- Ningrat, M., Mangesa, R. T., & Miru, A. S. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Minat Belajar Siswa Di Smk Mutiara Ilmu Makassar.* 3(2), 71–74.
- Nisa, R., & Mawardah, F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi Dengan Program Construct 2.* September, 159–169.
- Nubailah, & Nisa, R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Menggunakan Program Construct 2 Untuk Siswa Smp.* 4(June), 612–621.

- Nurdiyanti, Muryaningsih, S., Badriyah, Solissa, E. M., & Mere, K. (2023). *Jote Volume 5 Nomor 1 Tahun 2023 Halaman 88-93 Journal On Teacher Education Research & Learning In Faculty Of Education Peran Teknologi Pendidikan Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. 5, 88–93.
- Nuryamin, Y., Risyda, F., & Saraswati, S. D. (2023). Pengembangan Game Edukasi Mengenai Alat Musik Berbasis Animasi Interaktif. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 10(2). <https://doi.org/10.35968/jsi.v10i2.1079>
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. 1(1).
- Olayvar, S. R. (2023). Integration Of Game-Based Learning Approach As An Innovative Teaching Tool In Improving Students ' Academic Performance In English. *International Journal Of Instruction*, 16(3), 677–690.
- Pebria, W., Imamuddin, M., Isnaniah, & Ismirawati. (2024). Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Integrasi Nilai-Nilai Islam. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 99–107.
- Putri, E. L., Derta, S., Musril, H. A., & Okra, R. (2023). *Perancangan Media Pembelajaran Ipa Kelas Vii Berbentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Di Smpn 7 Bukittinggi*. 7(2), 194–203.
- Putri, M. Munsyaila. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas Viii Smp*. Universitas Jambi.
- Ramadhan, G. C., Akbar, R. M., & Rohmah, M. F. (2023). Pengembangan Game Quiz Adventure Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Construct 2. *Seminar Nasional Fakultas Teknik*, 2(1), 77–81. <https://doi.org/10.36815/Semastek.V2i1.132>
- Solehah, N. N., Saputra, H. H., & Setiwan, H. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 20 Ampenan Pada Masa Pandemi Covid-19 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 229–235. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.449>

- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta.
- Syaadah, R., Al, M. H., Ary, A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). *Pendidikan Formal , Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan*. 2(2), 125–131.
- Tamba, N. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Android Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Di Era Society 5 . 0. *Media Ilmu*, 2(2), 187–192.
- Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. (2023). *Peran Teknologi Dalam Transformasi Pendidikan Di Indonesia*.
- Waruwu, M. (2024a). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V9i2.2141>
- Waruwu, M. (2024b). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/Afeksi.V5i2.236>
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, La Ode, Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. Maria P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Cv Science Techno Direct.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). *Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas Xi*. 2(1), 34–41.
- Zahirah, A. A., Devi, W. S., & Widyasari, N. (2024). *Analisis Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sma Daarul Khoir Nglipar*. 1724–1729.