

DAFTAR PUSTAKA

- A. S., Harjito, A. H., & R. R. 1990. *Media pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. CV. Rajawali.
- A.S, Rosa., & Shalahuddin, M. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula.
- Adrianto, S., Linarta, A., & Erwin, M. 2020. Aplikasi Tata Cara Pengurusan Jenazah Islam Berbasis Android. *Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer*.
- Apriyanto, A., & Lasodi, I.S. 2016. Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*.
- Ardianto, D., & Fadhillah, U. 2016. Game 2D untuk melatih daya ingat dan konsentrasi anak menggunakan construct 2.
- Ardyanto, T., & Pamungkas, A. 2017. Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah STMIK AUB*.
- Awwali, M. R., & Sulartopo. 2015. Media Pembelajaran Desain Grafis Di Sma 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hakim, K. F., Pasha, D., & Adrian, Q. J. 2023. Desain 2D Game Platform Petualangan. *JURNAL INFORMATIKA DAN REKAYASA*.
- Krisdiawan. 2018. Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle. *Jurnal Nuansa Informatika*.
- Nuqisari, R., & Endah Sudarmilah. 2019. Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro*.
- Nurrahim, D., & Sudarmilah, E. 2016. duGame Sejarah Islam Masuk. *Jurnal IlmiahTeknik Elektro*.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an*.
- Oscarianda, E., Khairil, & Zulfiandry, R. 2021. Pembuatan Game Cannon Ball Berbasis HTML5 Menggunakan Construct 2.
- Pradana, R. R., & Surahman, A. 2020. Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android

Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*.

Pujiono, E. 2018. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X. *Jurnal Pendidik dan Profesi Pendidik*.

Ruqiah. P., Titin, & Neuwidia Nuzul Putri. 2020. Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Mdia Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indoensia*.

Richard Grusin, & Bolter, J. D. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: Mass: MIT Press.

Roedavan, R. 2017. *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika Bandung.

Rusmawan, U. 2019. Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman.

Santika, R., Ramadhan, K., Andri, M., Solehuddin, A., & Juanita, S. 2019. Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle Dan Pendekatan Taksonomi Bloom. *Sebatik*.

Setiawan, Y. 2017. *Belajar Android Menyenangkan*. Surabaya: Cipta Media Edukasi.

Siregar, M., & Nelmiawati, N. 2020. Game 3d “Lawan Narkoba” Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta.