

## DAFTAR PUSTAKA

- Azam, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Android Pada Materi Segiempat Dan Segitiga Dengan Menggunakan Construct 2*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi: Tasikmalaya.
- Aziz, M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2 Pada Materi Aljabar*.  
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/38973>
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.  
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 14(01), 129.  
<https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Koelher, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)?. *Journal Education*, 193(3), 13-19
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design : Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training*. 445.  
[https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=b1Giy2zCxIsC&oi=fnd&pg=PR9&dq=MultimediaBased+Instructional+Design+lee+owens&ots=2N9NRg5KUM&sig=Ce8FW SbjTgeojTH6sRFR\\_v0CRuI](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=b1Giy2zCxIsC&oi=fnd&pg=PR9&dq=MultimediaBased+Instructional+Design+lee+owens&ots=2N9NRg5KUM&sig=Ce8FW SbjTgeojTH6sRFR_v0CRuI)
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65.  
<https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Mokhammad. R. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2 : tutorial sederhana Construct 2*. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=k2VSDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Cara+Mudah++Membuat+Game+Edukasi+dengan+Construct+&ots=f8ku8F9lpt&sig=9a16jzp753uC2\\_6IQk-NplBnC94&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Cara%20Mudah%20%20Membuat%20Game%20Edukasi%20dengan%20Construct&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=k2VSDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Cara+Mudah++Membuat+Game+Edukasi+dengan+Construct+&ots=f8ku8F9lpt&sig=9a16jzp753uC2_6IQk-NplBnC94&redir_esc=y#v=onepage&q=Cara%20Mudah%20%20Membuat%20Game%20Edukasi%20dengan%20Construct&f=false)
- Maharani, P. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan construct 2 tentang suhu dan kalor untuk siswa kelas X SMA. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Masruro, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika bernuansa islami menggunakan construct 2. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
- Resti & Jaslin. (2016) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Pederta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 98.

<https://doi.org/10.21831/jipi.v2i1.10289>

- Sadiman, S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2007.
- Saud, Syaefudin. (2009). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.
- Sholikhin, Miftachus dan Kemal Farouq M. (2012). Game Pazz-Puzz Dengan Construct 2. Lamongan: *Jurnal Teknik Universitas Islam Lamongan*. Vol.6, No.1
- Sinta D.S & Imelda. I, (2018). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Matematik Realistik Dengan Konteks Budaya Batak. *Journal Of Mathematics Education And Science*. Vol, 4, No 1. <https://doi.org/10.30743/mes.v4i1.874>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Syam, B. M., & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran menggunakan construct 2 pada materi relasi dan fungsi untuk kelas VIII SMP. *Jurnal Eksakta Pendidikan*, 4(2), 114-121. Doi: <https://doi.org/10.24036/jep/vol4-iss2/498>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Walker, D. F., & Hess, R. D. (1984). *Instructional software: Principles and perspectives for design and use*. Wadsworth Publishing Company.