

DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. A. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. . *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 78-92.
- Anitah, & S. (2011). Strategi Pembelajaran di SD. *Jakarta: Universitas Terbuka*.
- Bagi, P. &. (2013). Game Edukasi Bahasa Inggris Dengan Input Suara Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Smp/Mts. *Lembaran Ilmu Kependidikan*.
- Bernadetta Eko Putranti, S. A. (2019). Pentingnya Belajar Bahasa Inggris untuk Anak Usia Sekolah Dasar di Lingkungan RT 37 RW 13 Kelurahan Giwangan Keamatan Umbulharjo. *Jurnal Dharma Bakti*, 177-183.
- Elisa, E. (2016, Juli 15). *Eduation, Hannel Indonesia*. Retrieved from <https://eduHannel.id/>: <https://eduHannel.id/blog/artikel/pengertian-pembelajaran.html>
- Fadul, F. M. (2019). Game Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Audio-Visual Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. 1-12.
- Fahrezi, D. &. (2019). Pengujian Black Box Dan Kuesioner Pada Game Feed The Animal. 193-202.
- Heryanto, C. A. (2019). Pengembangan dan Validasi Kuesioner untuk Mengukur Penggunaan Internet dan Media Sosial dalam Pelayanan Kefarmasian. *Indonesian Journal of Linial Pharmay*.
- Intern, D. (2021, May 19). *Dicoding*. Retrieved from www.dicoding.com: <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-Case-diagram/>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 45-56.
- Junita, W. (2019). Penggunaan mobile learning sebagai media dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pasasarjana UNIMED*, 602-609.

- Kenli. (2017, Juli 22). *Panduan Pemula Menggunakan Construct 2*. Retrieved from Construct.net: <https://www.Construct.net/en/tutorials/panduan-pemula-menggunakan-1516>
- Kurnia, T. D. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 516-525.
- Magdalena, I. U. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV di SDN GONDRONG 2. *ANALISIS PENTINGNYA KETERAMPILAN BERBAHASA PADA SISWA KELAS IV DI SDN GONDRONG 2*.
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 23-28.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. In M. Miftah, *KWANGSAN Vol 1*.
- Nuqisari, R. &. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android. *journals.ums.ac.id*, <https://journals.ums.ac.id/index.php/emitor/artiLe/view/7987/4760>.
- Putra. (2019, October 23). *SALAMADIAN MUDA & BERILMU*. Retrieved from <https://salamadian.com/>: <https://salamadian.com/pengertian-android/>
- Rahmawati, F. (2018). Minat Dan Motivasi Dalam Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Di Kota Samarinda Interest and Motivation in Learning English At the Fourth Grade Students in Elementary SHool in Samamarinda. *SNITT- Politeknik Negeri Balikpapan*, 324-334.
- Redaksi, C. I. (2020, April 06). *NBC Indonesia*. Retrieved from <https://www.Nbindonesia.com/>: <https://www.Nbindonesia.com/teH/20200406090929-37-149929/simak-penjelasan-who-soal-apa-itu-corona-dan-irinya>
- RI, K. (2010). <https://infeksiemerging.kemkes.go.id/>. Retrieved from https://infeksiemerging.kemkes.go.id/download/PERMENKES_1501_201

O_JENIS_PENYAKIT_MENULAR_POTENSIAL_WABAH_DAN_UPA
YA_PENANGGULANGAN.pdf

- Suwandi, E., Imansyah, F., & Dasril, H. (2018). Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert pada Layanan Speedy yang Bermigrasi ke Indihome. *Jurnal Teknik Elektro*, 11.
- Syamsuddin, S. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Di Masa Pandemic Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd Inpres 1 Tatura Kota Palu. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 45-50.
- Yustin, J. A., Sujaini, H., & Irwansyah, M. (2016). Ranang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 1-5.

