

## DAFTAR PUSTAKA

- Adisti, Ria, A., Yuliasri, Issy, Hartono, RUDI, Fitriati, & Wuli, S. (2022). Pengembangan literasi digital pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini dalam menyambut kurikulum merdeka. *In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 5(1), 111–119. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>
- Apriani, D. (2019). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis konstruktivis pada materi ruang dimensi tiga di SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 1(1), 29–38.
- Dias, L. L., Einstein, J., & Manu, G. A. (2021). Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(1), 27–34. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v4i1.233>
- Drajat, D., & Herliana, A. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Berbahasa Inggris Menggunakan Construct 2. *Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Berbahasa Inggris Menggunakan Construct 2*, 01(01), 1–5. <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/view/248/133>
- Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile untuk Siswa PAUD. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 259–267. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679>
- Eha Julaha. (2019). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Tk. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 134–144. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/11940>
- Irsyadi F Y AI, Annas R, & Kurniawan Y I. (2019). *Jurnal internasional* 2. 9(September), 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2>
- Finamore, P. da S., Kós, R. S., Corrêa, J. C. F., D, Collange Grecco, L. A., De Freitas, T. B., Satie, J., Bagne, E., Oliveira, C. S. C. S., De Souza, D. R., Rezende, F. L., Duarte, N. de A. C. A. C. D. A. C., Grecco, L. A. C. A. C., Oliveira, C. S. C. S., Batista, K. G., Lopes, P. de O. B., Serradilha, S. M., Souza, G. A. F. de, Bella, G. P., ... Dodson, J. (2021). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(February), 2021. <https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750>
- Handayani, F., Hendriana, H., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 250. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7248>

- Imawati, I. A. P. F., Ambaradewi, N. L. G., & Dato, G. R. S. (2022). Implementasi Game Edukasi Tebak Gambar Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal: Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 12(2), 35–42.
- Janata, R., Priandika, A. T., & Gunawan, R. D. (2022). Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 286–294. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2035>
- Nugraha SD. (2021). *Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Kelas 1 Sekolah Dasar Menggunakan Construct 2*.
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86–92. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7987>
- Prasetyo, H., Widaningrum, I., & Astuti, I. P. (2020). Terakreditasi SINTA Peringkat 2 Game Edukasi Math & Trash Berbasis Android dengan Menggunakan Scirra Construct 2 dan Adobe Phonegap. *Masa Berlaku Mulai*, 1(3), 37–49.
- Puspaningrum, A. S., Suaidah, S., & Laudhana, A. C. (2020). Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 25–35. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.150>
- Putra, H. P. (2023). *Game Edukasi Kosakata Dasar Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar Berbasis Android*.
- Ramadhan, A. R. (2023). Rancang Bangun Game Explore Sumatera Island Menggunakan Tools Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(4). <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/390>
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. 124.
- Rosa Yuliana, Muhamad Firdaus, & Dwi Oktaviana. (2022). Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Software Construct 2 Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 82–90. <https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v1i1.281>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). *ADDIE , Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia*. 3(2), 50–58.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.