

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., & Kurniawan, Y. I. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pegawai Terbaik Menggunakan Simple Additive Weighting Decision Support System For Best Employee Selection Using. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 1(2), 101–108.
- Azzam, A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Olahraga Berbahasa Inggris Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Digit*, 12(2), 133. <https://doi.org/10.51920/jd.v12i2.290>
- Febriyanti, R., & Boediono, S. (2021). Implementation of Construct 2 in the Development of Educational Games as Learning Media for Elementary School Students Implementasi Construct 2 dalam Pengembangan Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Pada. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 9(2), 35–48. <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/alkhwarizmiDOI:http://dx.doi.org/10.24256/jpmipa.v9i2.1971SA4.0license%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Gustiani, S. (2019). Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and its Alternatives. *Holistics Journal*, 11(2), 12–22.
- Island, F., Islands, G., Fuke, Y., Iwasaki, T., Sasazuka, M., & Yamamoto, Y. (2021). *Yusuke Fukuke 1 · Asao Iwasaki 2 · Ryo Sasazuka 3 · Yuji Yamamoto 4*. 71(1), 63–71.
- Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 57–66. <https://doi.org/10.54082/jupin.6>
- Putra, J., Indah, D. R., & Firdaus, M. A. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Pada E-Learning menggunakan Metode End User Computing Satisfaction. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 12(1), 45–52. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v12i1.1575>
- Ridoi, M. (2019). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. 124.
- Salma. (2023). *Studi Literatur: Pengertian, Ciri, Teknik Pengumpulan Datanya*. penerbitdeepublish.com.
- Setyawan, R. A., & Atapukan, W. F. (2018). Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert. *Compiler*, 7(1), 54–61. <https://doi.org/10.28989/compiler.v7i1.254>

Stemsoski, Lee.&Leider, evan. (2017). *Development with Construct 2*. USA: Apress. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-2784-8>

Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALFABETA BANDUNG.

Sutmo, F., Dewanto, B. A., Mulyadi Mucoffa, M. A., Kurniawan, Y. I., & Wijayanto, B. (2023). Math Runner: Game Edukasi Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 3(4), 165–173. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.286>

