

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto 2016. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Djamarah, dkk. 2010. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Endang, M. 2012. *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Ghozali, I. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harahap, dkk. 2021. *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta media group
- Ismaun. 2005. *Pengantar belajar sejarah sebagai ilmu dan wahana pendidikan*. Bandung: Historia Utama Press
- Jennah, R. 2009. *Media pengajaran*. Banjar masin: Antasari Press
- Kochhar. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta : PT Grasindo
- Najuah, dkk. 2022. *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ridoi, M. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Malang: Maskha.
- Sanjaya, W. dkk. 2017. *Paradigma Baru Mengajar : Kencana*.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya

- Sujarweni. 2018. *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi Pendekatan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R7D*. Bandung: Alfabeta.

### Jurnal

- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*. Vol. 02 No 02. Hal 105-120. Doi [doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940](https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940).
- Astriani, S. A. (2018). Prinsip dan kriteria pemilihan media pembelajaran. Hal 1-13. Doi: <https://doi.org/10.31219/osf.io/52qvt>.
- Fachruroji, dkk. (2025). Perencanaan Game Edukasi Matematika Dasar Berbasis Construct 3 Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Matematika Secara Efektif. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*. Vol 9 No 1 . Hal 1799-1805.
- Faizah,S.(2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *Jurnal pendidikan guru madrasah ibtidaiyah*. Vol 1 no 2. Hal 176-185.
- Kurniawan, H, dkk.(2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol.05 No 2. . <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Lamada, dkk. (2022). Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan Construct 3 Berbasis Android. *Jurnal Infromation Technology Eduaction Journal*. Vol 1 No 2. Hal 55-60.
- Lestari, Indah. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar dengan hasil belajar matematika. *Jurnal formatif*. Vol 03 No 2. Hal 115-125. Doi: [doi.org/10.30998/formatif.v3i2.188](https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.188)
- Mareta, dkk. (2023). Penetrasi Budaya: Ancaman Pasca-Modern Terhadap Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Eduaction*. Vol 8 No 1. Hal 23-32. 10.15294/ijhe.v8i1.66184

- Meilani, R.I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol 3 No 2. Hal 173-181.
- Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*. Vol. 03 No. 2. Hal 227-352. [doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945](https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945)
- Purnomo, I.I. (2020). Aplikasi game edukasi lingkungan agen P Vs Sampah berbasis android menggunakan construct 2. *Technologia: Jurnal ilmiah*. Vol 11 no 2. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Puspasari, R.(2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie. *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*. Vol. 3. No. 1. Hal. 137-152. DOI: <https://doi.org/10.31331/medive.v3i1.702>
- Ramdani, dkk. (2024). Permainan Pimilah Sampah Menggunakan Construct 3 Di SDN 184 Buahbatu. *Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*. Vol 2 No 3. Hal 48-61. Doi: <https://doi.org/10.61131/mercurius.v2i3.107>
- Ricardo, dkk. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol 2 No 2. Hal 188-201.
- Saidillah.(2018). Kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. *Jurnal pendidikan sejarah indonesia*. Vol 1 no 2
- Sayono.J.(2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal sejarah dan budaya*. Vol.07. No.1.
- Septiani, I.,Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar SiswaMenggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan STEM Pada Materi Vektor Di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64-70.
- Sirait.E D. (2016). Pengaruh minat dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi matematika. *Jurnal ilmiah pendidikan MIPA*. Vol 6 No 1.
- Tegeh, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, Vol. 11. No. 1. Hal. 12-26. DOI: <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Widyastuti, dkk. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada matpel IPA tematik kebersihan lingkungan. *Jurnal informatika dan komputer*. Vol 22 no 1. <https://doi.org/10.31294/p.v2i1i2>

Windawanti, dkk. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol.5No2. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

Yolviansyah, F., Suryanti, S., Rini, E. F. S., Matondang, M. M., & Wahyuni, S.(2021). Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Fisika Di Sma N 3 Muaro Jambi. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 16-25.

### Skripsi

Jamiati, Putri. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Android Materi sejarah Pertempuran Surabaya 10 November 1945 Kelas XI SMA Institut Indonesia Semarang*. Prodi Pendidikan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang.

Putri, Maifa Munsyaila. 2022. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Peluag Kelas VIII SMP*. Prodi Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengatahuan Alam. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Jambi

Zela, Zuhlina. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Android Menggunakan Construct 3 Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas XI SMA*. Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi