

DAFTAR LITERATUR

- Agung,dkk 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. Pendidikan Matematika,Universitas Kristen Satya Wacana,:Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika p-ISSN 2597-7512. hal 2
- Apriyanto Apriyanto &Ishak Saputra Lasodi, *Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online*, Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer 2, no. 2 (2016). Hal 67.
- Azhar, Arsyad,. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Cahyo, Agus, N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*.Jogjakarta: Buku Kita.
- Murtiwiyati &Glenn Lauren, 2013, *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android*. *Stmik Jakarta Sti&K: Jurnal Ilmiah KomputasiKomputer & Sistem Informasi*. Issn Nomor : 1412-9434.hal 4
- Nugrahani, Rahina. 2007. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*.*Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang*. Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No. 1, Juni 2007. Hal 36
- Pratiwi Dkk 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gejala Pemanasan Global Untuk Pembelajaran Fisika Di Sma, Program Studi Pendidikan Fisika Fkip Universitas Jember*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 7 No. 1, Maret 2018, Hal 59
- Pujiono, Eko 2017. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X, SMA Negeri 1 Semarang:JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik) ISSN 2477-3387(Print) | ISSN 2597-6516 (Online) tsaniamaziya@gmail.com. Hal 3
- Ramadhany, Dkk. 2015.*Analisis model dan media pembelajaran yang Digunakan oleh guru pada mata pelajaran ekonomi di sma se-kecamatan inderalaya*,Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya:Jurnal Profit Volume 2, Nomor 1. hl. 35
- Riduwan Dan Akdon. 2013. *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rifki Afandi, 2015.“*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar*, Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran), Vol. 1, No. 1, Mei H. 77-89. Hal 80
- Rodrick Stefanus Juraman. 2014 Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif Journal Volume Iii. No.1. Tahun 2014. Hal 9
- Rodrick, Stefanus, Juraman, 2014. *Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif*,Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fispol Unsrat: Journal Volume Iii. No.1.Email: Doddiejuraman@Gmail.Com. Hal 9.
- Sadiman, (Dkk).2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers

- Sanaki,Hujair Ah. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen*. Yogyakarta:Kaukaba.
- Setiadi Dkk, 2019. Disorders Among Junior High School Students: *Belitung Nursing Journal*.5(5), 197-203 [https://Belitungraya.Org/Brp/Index.Php/Bnj/Index](https://belitungraya.org/brp/index.php/bnj/index).
- Sugiyono, 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung:Alfabeta.
- Tafonao, Talizaro,2018, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, Program Studi Pendidikan Agama Kristen, STT KADESI Yogyakarta:Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli2018.Email: talizarotafonao@gmail.com. Hal. 103*
- Widodo & Wiyatmo 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas Xi Sma N 1 Jetis Pada Materi Pokok Keseimbangan Benda Tegar*.Jurnal Pendidikan Fisika Volum 6.148 Nomor 2. Tahun 2017. H 7.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta:Prenada Media Group.
- Zuliana & Nasution, 2013. *Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal Di Kota Medan Berbasis Android, Sistem Informasi Stt- Harapan Medan 2 Iain Sumatera Utara Medan, Issn: 2088-9787*.