

BIBLIOGRAPHIE

- Andi Ibrahim, A. H. (2018). *Metodologi Penelitian*. MAKASSAR: GUNADARMA ILMU PRESS.
- Beby Meidhita Syam, N. I. (November 2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Pada Materi Relasi dan Fungsi Untuk Kelas VIII SMP. *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN*, Volume 4, Nomor 2.
- Cahyadi, A. (Januari 2019). *PENGEMBANGAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR (Teori dan Prosedur)*. SERANG: Penerbit Laksita Indonesia.
- Forst, G. (2020). *CONCISE GRAMMAR FRENCH*. Jakarta Timur: Keisant Blanc.
- Hugot, C., Kizirian, V., & Waendendries, M. (2012). *Alter Ego 2 Méthode De Français*. Paris:Hachette français langue étrangère .
- Muhammad Fadil Akbar, D. H. (2020). GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN LANGKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol. 7, No. 2, hlm. 275-282.
- Musahrain, Musahrain, et al. "Pengaplikasian Mobile Learning sebagai Media dalam Pembelajaran." *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan 2017, Surakarta, Indonesia, 2017*. Universitas Sebelas Maret, 2017.
- Mohamad Adiwijaya*), K. I. (MARET 2015). PERANCANGAN GAME EDUKASI PLATFORM BELAJAR MATEMATIKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *TRANSIENT*, , NO. 1 VOL.4.
- MOKHAMMAD RIDOI, S. (2018). *CARA MUDAH MEMBUAT GAME EDUKASI DENGAN CONSTRUCT 2*. -: -.
- Nanda Dewi, R. E. (Agustus 2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TEORI DAN PRAKTIK PLAMBING DI PROGRAM STUDI S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Volume 7, No 2.
- Mutiarsih, Y., Darmawangsa, D., & Racmadhany, A. (2021). *Super Français 2*. Jakarta :Erlangga.

- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat*, vol. 3, no. 1, 2018, doi:[10.33511/misykat.v3i1.52](https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52)
- PUSPITA, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CONSTRUCT 2 UNTUK SISWA KELAS V. *Skripsi*.
- Rina Nuqisari, E. S. (September 2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android . *Jurnal Teknik Elektro*, Vol.19 No. 02.
- Rinaldi, A. ((2018)). PENGEMBANGAN MEDIA AJAR MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MICROSOFT VISUAL BASIC UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIS MAHASISWA. *Jurnal Edumath*, Volume 4. No. 1 Hlm. 1 - 12.
- Rosmiati, M., & Sitasi, C. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma: Jurnal Komputer Dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika*, 21(2), v21i2.
- Samsu, S. M. (2017). *METODE PENELITIAN:(Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. JAMBI: Pusat Studi Agama dan Masyarakat (PUSAKA).
- Simanjuntak, H. (2017). *FRENCH GRAMMAR AND CONVERSATION HANDBOOK*. Jakarta Timur: Kesaint Blanc.
- Subur Ismail1, D. S. ((2021)). Pengembangan Silabus Mata Kuliah Réception Ecrite Berbasis TIK. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Seni*, Vol. 1 (205 - 209).
- Sugiyono, P. D. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. BANDUNG: ALFABETA, CV.
- Sri Mulyatun, H. M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Usia Dini Berbasis Mobile Menggunakan Construct 2. *Jurnal SISFOKOM (Sistem Informasi dan Komputer)*, Volume 10, Nomor 2, PP 264-269.

SITOGRAFIE

- Adiwijaya, M., & Christyono, Y. (2015). Perancangan game edukasi platform belajar matematika Berbasis android menggunakan construct 2. *Transient: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 4(1), 128-133. (diakses pada 10 Januari 2023) : <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/transient/article/view/8801>
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275-282. (diakses pada 10 Januari 2023) : <http://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/1671>
- Ende, A. M. N., Jasril, I. R., & Jaya, P. (2022). Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 8(2), 193-199. (diakses pada 10 Januari 2023) : <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/article/view/117118>
- Herawati, A., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning dengan Construct 2 dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 396-403. (diakses pada 12 Januari 2023) : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/16157>
- Muhtasyam, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android dengan Bantuan Software Construct 2 pada Materi Aljabar (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). (diakses pada 10 Januari 2023) : <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/38973>
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86-92. (diakses pada 12 Januari 2023) : <https://journals.ums.ac.id/index.php/emitor/article/view/7987>

<https://www.construct.net/en/free-online-games/felacity-52035/play>

<https://www.construct.net/en/construct-2/download>

<https://translate.google.com/?sl=id&tl=fr&text=SISTOGRAFI&op=translate>

<https://www.fluentu.com/blog/french/french-adverbs/>

[https://www.podcastfrancaisfacile.com/grammaire/verbes-pronominaux-exercices-au present.html](https://www.podcastfrancaisfacile.com/grammaire/verbes-pronominaux-exercices-au-present.html)

<https://www.kelaspoliglot.net/2017/12/bahasa-prancis-kata-kerja-refleksif.html>

<https://www.gerbeaud.com/reponses-experts/saisons-calendrier-saisons-meteo>

<https://id.speaklanguages.com/perancis/ungkapan/ungkapan-mengenai-waktu>

