

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, R.B.M., 2022. *Pengembangan Game Education Side Scroller pengenalan pemrograman Python menggunakan metode Research and Development (R&D)*. Jember: Politeknik Negeri Jember.
- Arsyad, A., 2013. *Media pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2025. *Laporan survei penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia 2025*. Jakarta: APJII. Tersedia: <https://apjii.or.id/survei> [Diakses 18 April 2026].
- Branch, R.M., 2009. *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer. Tersedia: <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyo, A.N., 2011. *Gudang permainan kreatif khusus asah otak kiri anak*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Costikyan, G., 2013. *Uncertainty in Games*. Cambridge: MIT Press.
- Dermawan, I., 2025. *Pengembangan Game RPG "Garuda Quest" bertemakan mitologi Indonesia berbasis Android menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.
- GoodStats, 2025. *Durasi penggunaan Game mobile Indonesia 2025*. Tersedia: <https://goodstats.id> [Diakses 18 Agustus 2026].
- Gunawan, G., Damanik, S.M., Larasati, F.B., Zuhri, A.F. dan Solikhun, S., 2021. *Dasar-dasar pemrograman Android*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Harianja, M.R., Yusup, M. dan Siahaan, S.M., 2024. Uji N-Gain pada efektivitas penggunaan *Game* dengan strategi SGQ untuk meningkatkan berpikir komputasi dalam literasi energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains*, 13(2). Tersedia: <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Hermawan, D.P., 2013. *Efektivitas penggunaan Game Edukasi komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mungkid*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ismail, T., Mulbar, U. dan Asdar, A., 2020. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif Pilar Baru (Pintar Belajar Bangun Ruang) pada siswa

- kelas VIII. *Issues in Mathematics Education (IMED)*, 4(2), pp.126–135.
Tersedia: <https://doi.org/10.35580/imed15324>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025. *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang Mata Pelajaran Informatika pada Jenjang Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah RI. Tersedia: <https://jdih.kemdikbud.go.id> [Diakses 13 April 2026].
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024. *Modul SIAP merdeka belajar informatikasss*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
- Khoirunnisya', M., 2021. *Pengembangan media pembelajaran dengan Software Construct 2 pada materi bangun ruang sisi datar*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau. Tersedia: <https://repository.uir.ac.id/13589/>
- Margono, S., 2010. *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Molenda, M., 2003. In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 42(5), pp.34-36. Tersedia: <https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>
- Mustari, M., 2023. *Teknologi informasi dan komunikasi dalam manajemen pendidikan*. Bandung: Gunung Djati Publishing.
- Pratama, A.J., 2020. *Pengembangan Game edukatif berbasis Android sebagai media pembelajaran kimia SMA/MA pada materi tata nama senyawa kimia*. Jambi: Universitas Jambi. Tersedia: <https://repository.unja.ac.id/12108/>
- Prensky, M., 2007. *Digital Game-based learning*. Saint Paul: Paragon House.
- Rahayu, S., Iqbal, M. dan Budiman, R.D.A., 2021. Efektivitas media pembelajaran matematika berbasis web dan *Game Edukasi* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(2), pp.177–184. Tersedia: <https://doi.org/10.31571/ssaintek.v10i2.2281>
- Rianingtias, O., 2019. Pengembangan *Game Edukasi* berbasis Android sebagai media pembelajaran biologi. *Biodidaktika: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 14(1). Tersedia: <https://doi.org/10.30871/biodidaktika.v14i1.1235>
- Riduwan dan Akdon, 2020. *Rumus dan data dalam analisis statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sardiman, A.M., 2014. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Sofiana, N. dan Susanti, S., 2022. Pengembangan media pembelajaran berbasis Construct 3. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 9(1), pp.29–39. Tersedia: <https://doi.org/10.21107/edutic.v9i1.14815>
- Suryani, N., Setiawan, A. dan Putria, A., 2018. *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutabri, T., 2012. *Analisis sistem informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Umar, 2014. Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), pp.131–144.
- Wing, J.M., 2006. Computational thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), pp.33–35. Tersedia: <https://doi.org/10.1145/1118178.1118215>
- Yamasari, Y., 2010. Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ICT yang berkualitas. *Jurnal Teknologi dan Informatika (JEDA)*, 1(1), pp.1–12.
- Zuhlina, Z., 2024. *Pengembangan media pembelajaran Game Edukasi Android menggunakan Construct 3 pada materi sistem pencernaan manusia kelas XI SMA*. Jambi: Universitas Jambi. Tersedia: [//repository.unja.ac.id/62307/](https://repository.unja.ac.id/62307/)