

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggaryani, Mita. (2006) *Pengembangan LKS Pesawat Sederhana Yang Disesuaikan Dengan KBK Untuk Kelas VII*. Universitas Negeri Surabaya.
- Arikuntoro, Suharsimi, Dan Safruddin Abdul Jabar. (2018) *Evaluasi Program Pendidikan*. 2nd ed. JAKARTA: SINAR GRAFIKA OFFSET.
- Astuti. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Mata Kuliah Dasar Tata Rias Program Studi Pendidikan Tata Rias Dan Kecantikan Fakultas Teknik UNP*. Universitas Negeri Padang.
- Auliani, Afina. (2017) *Pengembangan Game Edukasi Media Pembelajaran Sistem Gerak Pada Manusia Untuk Kelas XI SMA Menggunakan Construct 2*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bdanura, Albert. (1977) *Social Learning Theory*. Prentice Hall: Englewood Cliffs.
- Budi, Triton Prawira.(2006). *SPSS 13.0 Terapan Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta.
- Chdanra, Maya Febriani, Irfdani Irfdani, dan Nofri Yuhelman. (2023). *Literature Review: Pengembangan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Siswa*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* 4, no. 1: 42–46.
- Dahlan, Tina. (2010). *Games Sains Kreatif dan Menyenangkan*. Ruang Kata.
- Depdiknas. (2008) *Pdantuan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- El Mawas, Nour, Irina Tal, Arghir-Nicolae Moldovan, Diana Bogusevschi, Josephine Danrews, Gabriel-Miro Muntean, dan Cristina Hava Muntean. (2020). *Investigating the Impact of an Adventure-Based 3D Solar System Game on Primary School Learning Process*. *Knowledge Management dan E-Learning* 12, no. 2: 165–90.
- Fitri, Indah Lestari. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Berbasis Strategi Heuristik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Materi Bilangan Di Kelas Vii Smp Bina Utama Pontianak*. Doctoral Dissertation, IKIP PGRI Pontianak
- Fitri, Rahmadhani, dan Relsas Yogica. (2018). *Validitas Game Edukasi Klasifikasi Tumbuhan Berbasis Permainan Koa Sebagai Media Pembelajaran Biologi*. *Pedagogi Hayati: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 2, no. 2: 25–30.
- Fridayanti, Yuridiya, Yudha Irhasyurna, dan Rizky Febriyani Putri. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik Smp/Mts*. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3: 49–63.

- Haryati, Sri. (2012). *Research dan Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. *Majalah Ilmiah Dinamika* 37, no. 1: 15.
- Hascan, Muhammad Alpin, dan Suyadi. (October 1, 2021). *Penerapan Teori Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran PAI Tingkat SMP Di SIT Bina Insan Batang Kuis*. *EDUMASPUL Jurnal Pendidikan* 5, no. 2: 138–46.
- Herawati, Atik, Wahyudi, dan Endang Indarini. (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning Dengan Construct 2 Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 4: 396–403.
- Istiadah, Feida Noorlaila. (2020). *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. edu Publisher.
- Kara, Nuri. (2021). *A Systematic Review of the Use of Serious Games in Science Education*. *Contemporary Educational Technology* 13, no. 2: ep295.
- Karlina, Lilis, dan Zaenal Abidin. (2022). *Meta Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Biologi Berbasis Soal HOTS (Higher Order Thinking Skill) Terhadap Literasi Sains Siswa SMA*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 10: 209–15.
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud No 020 Tahun 2016 Tentang Stdanar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kustdani, Cecep, dan Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Prenada media.
- Laili, Ummiy Fauziyah. (2020). *Buku Ajar Statistika 1, Sebuah Panduan Mengajar Bagi Dosen*. Publisher: IAIN Press
- Mawaddah, Wardatul, Mochammad Ahied, Wiwin Puspita Hadi, dan Ana Yuniasti Retno Wuldanari. (2019). *Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *Natural Science Education Research* 2, no. 2: 174–85.
- Melayasari, Nindy Silvia. (2016). “*Pengaruh Game the Adventure of Science Sebagai Media Pembelajaran Zat adiktif Dan Psikotropika Terhadap Semangat Belajar Peserta Didik*”. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains* 4, no. 02.
- Melayasari, Nindy Silvia, Achmad Lutfi, dan Dyah Astriani. *Pengaruh Game The Adventure Of Science Sebagai Media Pembelajaran Zat adiktif Dan Psikotropika Terhadap Semangat Belajar Peserta Didik*, n.d., 6.
- Moh Viqi Zulfianto dan Cindy Taurusta. (2021). *Rancang Bangun Game SurvIVl 3d “Fun Sciences Adventure*. *Academicia Globe* 2, no. 04: 29–41.

- Mulyatiningsing, (2011). Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. 1st ed. UNY Press,.
- Naimah, J., D. S. Winarni, dan Y. Widiyawati. *Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa*, n.d.
- Nieveen, Nienke. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality. Design Approaches dan Tools in Education dan Training*, 125–35.
- Ningsih, Dyah Utami, Tutut Indah Sulistiyowati, Agus Muji Santoso, Tri Novia, dan Olyvia Ayumarita Maharani. (2023). *Studi Kasus Pembuatan Game Edukasi Sains Belajar. MU Berbasis Metaverse Menggunakan Aplikasi Roblox Studio*. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6:602–10.
- Nurfadhillah, Septy. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Ldanasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhayati, Eli, dan Martini. (2017). *LKS 'Circular Circuit Game' Pada Materi Asam, Basa, dan Garam Untuk Melatih Keterampilan Proses Sains Pada Siswa SMP*. *E-Journal Unesa*, 02, 05: 99–107.
- Nurrita, Teni. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Misykat* 3, no. 1: 171–87.
- Pengelola Web Direktorat SMP. (2022). *Mengupas Penerapan Kurikulum Merdeka di Satuan Pendidikan*. Kemendikbud, February 22,.
- Pradana, Afista Galih. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android*. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2:49–53.
- Pratama, Yoga Anjas. (2019). *Relevansi Teori Belajar Behaviorisme Terhadap Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 4, no. 1: 38–49.
- Puspaningrum, Ajeng Savitri, Suaidah Suaidah, dan Danre Chdanra Laudhana. (2020). *Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 1, no. 1: 25–35.
- Putriana, Eflin Puput. (2019) *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android dengan Model Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV-A SD Negeri Wonosari 03*. Skripsi, Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,.
- Rawansyah, Rawansyah, Agung Pramudhita, dan Yushintia Pramitarini. (2021). *Pengembangan Serious/AppliedGames Di Bidang Sains*. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik (JITET)* 1, no. 5: 398–406.

- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. (2020) *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. 1st ed. Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute,
- Riswanti, Rahma Romadona Ayu. (2023). *Media Pembelajaran Sistem Periodik Unsur Melalui Game Edukasi Untuk Meningkatkan Literasi Sains Pada Siswa SMA Kelas X Berbasis Android*. Politeknik Negeri Jember.
- Samuel, Henry. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta.
- Saputri, Sela. (2022). *Pentingnya Menerapkan Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Jenjang Sekolah Dasar*. *EduBase: Journal of Basic Education* 3, no. 1 (2022): 47–59.
- Shahbana, Elvia Baby, dan Rachmat Satria. (2020). *Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* 9, no. 1: 24–33.
- Sugiyono, Dr, P. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Vol. 25. Bdanung: CV Alfabeta,.
- Sukardi, Muhibin. (2008). *Evaluasi Pendidikan Prinsip Dan Operasionalnya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Syam, Beby Meidhita, dan Nur Izzati. (November 2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Pada Materi Relasi Dan Fungsi Untuk Kelas VIII SMP*. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)* 4, no. 2: 114–21. <https://doi.org/10.24036/jep/vol4-iss2/498>.
- Tejo, Dwi Nugroho, Taufiq Triyoga, Grendi Hendrastomo, dan Nur Endah Januarti. (2017). *Modul Pengembangan Bahan Ajar Sosiologi Berbasis Teknologi Informasi*. Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tomy Arifin, Undang Rosidin, dan Ismu Wahyudi. (2015). *Pengembangan Media Sains Berbasis Game Edukasi Pada Materi Tata Surya*. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung* 3, no. 2.
- V, Wiratna Sujarweni. (2014). *Metodologi Penelitian : Lengkap, Praktis, Dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Widyastuti, Reni, dan Listia Sari Puspita. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mapel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan*. *Paradigma–Jurnal Informatika Dan Komputer* 22, no. 1: 95–100.
- Winarni, Dyah Setyanigrum, Janatun Naimah, dan Yeni Widiyawati. (June 16, 2020). *Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 7, no. 2: 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>.

- Wisman, Yossita. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kdanerang Tingang* 11, no. 1: 209–15.
- Yulianti, Ary, dan Ekohariadi Ekohariadi. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. IT-Edu: Jurnal Information Technology dan Education* 5, no. 01: 527–33.
- Zahwa, Feriska Achlikul, dan Imam Syafi'i. (2022). *Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01: 61–78.