

DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 542-552.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022, 1 12). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 33-42. Retrieved 9 24, 2024, from Media Pembelajaran: <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/>
- Agustini, A. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka di Lembaga Pendidikan Era Perkembangan Teknologi. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 609-618.
- Ananda, V. P., Annas, F., Jasmienti, & Darmawati, G. (2025). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN CONSTRUCT 3 PADA MATA PELAJARAN IPAS. *JURNAL MAHASISWA ILMU KOMPUTER*, 1-13.
- Anshori, I. T., & Bashir, U. P. (2024). GAMIFIKASI: EFEKTIVITAS GAME INTERAKTIF DALAM PENINGKATAN LITERASI DIGITAL SISWA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*.
- Arifin, N., Jihan, Nurtamam, M. E., Ramli, A. C., Wonmaly, W., & Tahirs, J. P. (2023). Strategi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Berbasis Individual Differences Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 3500-3511.
- Bata, J., & Jarvis, D. (2023). Rancang Bangun Gim Simulasi Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 1–12.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Cigdem, H., Ozturk, M., Karabacak, Y., & Atik, N. (2024). Unlocking student engagement and achievement: The impact of leaderboard gamification in online formative assessment for engineering education. *Education and Information Technologies*.

- Ella, S., & Krismiati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 2 Salatiga. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 755-761.
- Fadilatunnisya, F., S, R. F., Fasha, E. A., Putri, A. K., & Putri, D. A. (2024). Penggunaan Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk Menganalisis Pengaruh Tingkat Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Diterima di Universitas Impian. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*.
- Fadya, M., & Sari, I. P. (2018). Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi "World War D" Berbasis Android.
- Fajriani, G., Surani, D., & Frictarani, A. (2023). EVALUASI BERBASIS GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR KRITIS SISWA GENERASI Z KELAS X DI SMK PASUNDAN 1 KOTA SERANG. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 61-68.
- Fiandini, M., Nandiyanto, A. B., Husaeni, D. F., Husaeni, D. N., & Mushiban, M. (2024). How to Calculate Statistics for Significant Difference Test Using SPSS: Understanding Students Comprehension on the Concept of Steam Engines as Power Plant. *Indonesian Journal of Science & Technology*, 45-108.
- Fitrichyra, Y., Miranda, D., & Lukmanulhakim. (2024). Pengembangan Permainan Engklek Tematik Dengan Model ADDIE Sebagai Media Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 45–54.
- Gond, D., Ďuriš, V., Tirpáková, A., & Pavlovičová, G. (2022). Teaching Algorithms to Develop the Algorithmic Thinking of Informatics Students. *Mathematics*, 3857-3857.
- Google. (2023). Retrieved from Panduan Memulai Google Apps Script: <https://developers.google.com/apps-script?hl=id>
- Gunawan, D., & Irsyadi, F. Y. (2024). Pemanfaatan Pemrograman Visual Sebagai Sarana Pengenalan Pemrograman Komputer Untuk Pembuatan Game Edukasi. *Jurnal Emitter*.

- Haris, D. A., Pragantha, J., William, J., & Lim, C. (2022). PENERAPAN FINITE STATE MACHINE DAN FITUR LEADERBOARD ONLINE PADA GAME KOMPETITIF “MARTIAN MADNESS” BERBASIS ANDROID.
- 'Izzaty, D. (2025). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Role Playing Game sebagai Media Pengenalan Budaya Banyumas*. Purbalingga: Universitas Jenderal Soedirman.
- John, M. K. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*, 2-10.
- Kemendikbud. (2024). Retrieved from Sinkronisasi dan Harmonisasi Program Pengembangan SMK 2024: Wujudkan SMK yang Lebih Berkualitas: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2024/02/sinkronisasi-dan-harmonisasi-program-pengembangan-smk-2024-wujudkan-smk-yang-lebih-berkualitas>
- Kurniawati, E., & Rindrayani, S. R. (2025). Implementasi Game-Based Learning melalui Kahoot dalam Pembelajaran Sejarah SMP: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 329-342.
- Lapisa, R., Basri, I. Y., Milana, M., & Arif, A. (2019). Review Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran: Studi Kasus SMK di Kota Padang Panjang. *Jurnal Pendidikan*, 103-109.
- Li, K., & Keller, J. M. (2018). Use of the ARCS model in education: A literature review. *Computers & Education*, 54-62.
- Loes, S. J., & Marwan, R. H. (2024). PERANCANGAN GAME DESIGN "NARESWARI: PETUALANGAN BELAJAR AKSARA SUNDA" DENGAN METODE ADDIE PADA PLATFORM PC . *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 123–134.
- Makmun, S., & Suwarno. (2025). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI LEADERBOARD DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP MATERI AQIDAH AKHLAK SISWA DI MTS NEGERI 1 BANDUNG. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar*, 647-660.
- Masnah, S. L., Komaro, M., & Sumardi, K. (2024). Kompetensi Digital Guru SMK Menghadapi Tantangan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 202-214.

- Molenda, M. (2003). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Performance Improvement*, 34–36.
- Monitasari, L., W, E. S., & Aristyagama, Y. H. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS DI SMK NEGERI 5 SURAKARTA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTEK)*, 99.
- Nasution, N., Nasution, F. B., & Hasan, M. A. (2023). PKM PELATIHAN PEMBUATAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN CONSTRUCT 3 UNTUK SISWA SMK N 8 PEKANBARU. *Journal of Computer Science Community Service*, 162-172.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 140-147.
- Noor, U., Younas, M., Aldayel, H. S., Menhas, R., & Qingyu, X. (2022). Learning behavior, digital platforms for learning and its impact on university student's motivations and knowledge development. *Frontiers in Psychology*.
- Nugroho, F., Fauzi, A. A., Farras, F., Hanafi, M. I., Kamilah, S., & Marna. (2025). Pemanfaatan Kahoot dan Quizizz Sebagai Alat Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Belajar di SMAN 1 Parittiga. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 250-255.
- Nurhidayah, I., Mawarni, G. R., Maharani, E. P., Nugroho, F., & Karami, A. F. (2024). Penerapan Metode ADDIE dalam Pengembangan Game islami Labirin untuk Pembelajaran Interaktif. *JURNAL MANAJEMEN TEKNOLOGI INFORMATIKA*, 67–76.
- Orispää, N. (2025). Optimization in Mobile Game Development: Leveraging 2.5D Visuals for Performance and Aesthetic Appeal.
- Prabaningrum, W. F., & Sayekti, I. C. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2022/2023. *jurnal akademik dan ilmiah*, 374-383.
- Putra, B. A., & Dirgahayu, T. (2025). Google App Script Untuk Pengembangan Sistem Informasi Laboratorium . *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 59-75.

- Putri, K. A. (2023). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAME KAHOOT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA . *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 252-261.
- Raharjo, A. S., Rofi'i, & Hartono. (2022). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 441– 452.
- Rakhmah, A. Z., & Pradikto, S. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran yang Efektif terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah SMANegeri 3 Pasuruan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 184-198.
- Rengganis, F. A. (2024). GAME EDUKASI UNTUK MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN.
- Riyanto, K. B., Supani, A., & Ami, H. (2024). Penerapan Metode ADDIE pada Media Pembelajaran Getaran dan Gelombang . *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 211–222.
- Rosanti, R. L., & Swalaganata, G. (2024). Implementasi Google App Script untuk Input Data pada Database Master Data. *REMik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 65-76.
- Rustam, A. (2025). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android "Save The Nature" Menggunakan Unity untuk Meningkatkan Tingkat Kesadaran Lingkungan Siswa Sekolah Dasar dengan Menerapkan Metode Single Group Pretest-Posttest Design*. Purbalingga: Universitas Jenderal Soedirman.
- Salsabila, D. A. (2025). *Rancang Bangun Role Playing Game untuk Asesmen Awal Pembelajaran Mata Pelajaran Informatika Fase D*. Purbalingga: Universitas Jenderal Soedirman.
- Saputra, H. N., Abdulkarim, A., & Fitriyari, S. (2024). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Abad ke-21 di SMP Daarut Tauhiid Boarding School. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 86–96.
- Saputra, R., & Fikri, A. H. (2023). APLIKASI GAME EDUKASI ANDROID PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI

MENGGUNAKAN CONSTRUCT 3. *Journal of Scientech Research and Development* , 907 - 914.

Scirra. (2025). *Construct 3 Manual: How events work*. Retrieved 9 25, 2024, from Construct 3: https://www.construct.net/en/make-games/manuals/construct-3/project-primitives/events/how-events-work?utm_source=chatgpt.com

Shinta, D. K. (2024). Optimasi Pengembangan Snake Game Menggunakan Metode Iterative Development Untuk Melatih Keterampilan Motorik Anak-Anak. *Jurnal SANTI (Sistem Informasi dan Teknologi Informasi)*, 48–53.

Sotya, T. (2025). *Pembelajaran Bahasa Isyarat Bisindo Dasar Berbasis Game Edukasi di Sekolah Luar Biasa Negeri Banjarnegara*. Purbalingga: Universitas Jenderal Soedirman.

Suhaliah, S., Berlian, L., & Islami, R. A. (2024). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI QUIZWHIZZER YANG BERORIENTASI PADA MOTIVASI DAN KOGNITIF SISWA TEMA TANAH DAN KEHIDUPAN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*.

Sulasteri, S., Asmuliana, A., Angriani, A. D., & Nur, F. (2021). Pengembangan media pembelajaran game Dungeon of Math Matter berbasis Adobe Flash untuk kelas VII. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 233-245.

Suprapti, D., & Ridho, A. R. (2024). Asesmen Diagnostik Sebagai Penilaian Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka di MIN 2 Boyolali. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 253-263.

Supratman. (2021). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ARCS (ATTENTION, RELEVANCE, CONFIDENCE, SATISFACTION) PADA MATERI LIMIT FUNGSI ALJABAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI IPA SMA NEGERI 2 TANJUNG SELOR. *Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.

Supriyadi, T. (2019). Kebutuhan Guru Peminatan Kejuruan dan Pemenuhannya. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 12(1), 1-15.

Supriyono. (2024). Deskripsi Nilai Skor Pre Test, Post Test dan Tingkat Kesalahan Materi Etika Publik pada Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil. *Jurnal Ilmu Kesehatan dan Informasi Kesehatan*.

Suryati, K., & Krisna, E. D. (2023). EFEKTIVITAS PENERAPAN PEMBELAJARAN STATISTIKA BERBANTUAN APLIKASI SPSS

TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 447-455.

Tiyas, A., Widayanti, Haryati, T., Puspitasari, R., & Suneki, S. (2024). ANALISIS KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK MELALUI ASESMEN DIAGNOSTIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DENGAN MODEL PBL KELAS XI SMK N 4 SEMARANG. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*.

Wahyuni, N. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V MIN 10 Aceh Besar. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*.

Wulan, S., & Dirgahayu, T. (2024). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENDANAAN SUMBER DAYA MANUSIA MENGGUNAKAN GOOGLE APPS SCRIPT. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 2238-2254.

Yudaparma, G. N., & Adnyana, K. S. (2023). Meningkatkan Iklim Keamanan Sekolah dan Literasi Digital Untuk Mengoptimalkan Kurikulum Merdeka Belajar di SD Negeri 2 Petandakan. *urnal Pengabdian Masyarakat*, 38-43.

Yulianti, Murdani, E., & Kusumawati, I. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kalor di Kelas X. 24-30.