

DAFTAR PUSTAKA

- Adeoye, M. A. (2024). *The ADDIE model: Revolutionizing instructional design*. American Journal of Multidisciplinary Research and Innovation, 3(4), 27–33. <https://doi.org/10.54536/ajmri.v3i4.3742>
- Agustini, K., Putrama, I. M., Wahyuni, D. S., & Mertayasa, I. N. E. (2023). *Applying gamification technique and virtual reality for prehistoric learning toward the metaverse*. International Journal of Information and Education Technology, 13(2), 247–256. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.2.1802>
- Agustini, N. K. T., Suyasa, P. W. A., & Wiradika, I. N. I. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berkonsep gamifikasi dengan model problem based learning pada mata pelajaran informatika*. KARMAPATI, 13(2), 63–74.
- Aoliyah, N. (2023). *Penggunaan teknik game-based learning dalam pembelajaran sejarah dan dampaknya terhadap minat belajar siswa*. KALA MANCA: Jurnal Pendidikan Sejarah, 11(1), 31–36. <https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205>
- Apriyantini, N. P. D., Warpala, I. W. S., & Sudatha, I. G. W. (2024). *Game Edukasi Berbasis Matematika Realistik*. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 14(1), 40-45.
- Ayu, R. R., Efriyanti, L., Zakir, S., & Khairuddin. (2023). *Perancangan media pembelajaran berbasis game menggunakan aplikasi Scratch*. Jurnal Teknik Elektro dan Komputer, 12(3), 153-160. [https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom​;contentReference\[oaicite:0\]{index=0}](https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom​;contentReference[oaicite:0]{index=0}).
- Bali Post. (2024). *Diperlukan, digitalisasi sistem manajemen sekolah*. <https://www.balipost.com/news/2024/02/01/385933/Diperlukan%2CDigitalisasi-Sistem-Manajemen-Sekolah.html>

- Enjelita, D. O., & Ardiawan, Y. (2023). *Pengembangan media pembelajaran game edukatif berbasis Android menggunakan Construct 2 untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di SMPS Awaluddin Pontianak*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 7(1), 50–65. Universitas Pendidikan Indonesia. <https://doi.org/10.5678/jip.v7i1.2023>
- Fauzi, A., & Rina, S. (2025). *Implementasi Game Edukasi Menggunakan Construct 2 dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, 12(1), 45-58.
- Fitria, L., & Kurniawan, A. (2023). *Penerapan Game Edukasi Berbasis Construct 2 dalam Pembelajaran Keterampilan Berpikir Kritis*. Jurnal Pendidikan dan Keterampilan Berpikir, 4(2), 30-40.
- Hasnita, S., Delianti, V. I., Hendriyani, Y., & Samala, A. D. (2024). *Rancang Bangun Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK N 4 Padang*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(2), 19617–19630.
- Hermawan, F., Irsyadunas, & Novita, R. (2023). *Pengembangan game edukasi pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Kelas XII TKJ di SMK Muhammadiyah 1 Padang*. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2(1), 330–334. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i1.183>
- Hura, V. A., Rismayanti, & Nur Wulan. (2023). *Game edukasi sebagai media pembelajaran perhitungan dasar matematika menggunakan Construct 2 dengan metode GDLC*. SNASTIKOM. <https://prosiding.snastikom.com/index.php/SNASTIKOM2022/article/view/81>
- Imtiyaz, N. (2023). *Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi siklus air kelas V MIM PK Blimbing Gatak tahun ajaran 2022/2023* (Skripsi, UIN Raden Mas Said Surakarta). <https://eprints.iain-surakarta.ac.id/6768/>

- Irfandi, I., & Murwindra, R. (2022). *Respon peserta didik dan guru terhadap pengembangan soal berpikir kritis menggunakan Wondershare Quiz Creator pada materi hidrolisis garam*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(1), 4432–4436. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3555>
- Isnaini, N., Listiadi, A., & Subroto, W. 2022. *Validitas dan kepraktisan e-modul berbasis kontekstual mata pelajaran otk sarana dan prasarana untuk peserta didik program keahlian otomatisasi tata kelola perkantoran*. Jurnal Pendidikan doi:<https://doi.org/10.26740/jpap.v10n2.p157-166>. Administrasi Perkantoran 10(2):157–66.
- Jaya, I. N. A. P., Akili, R. F. H., Lutfi, A., Bancin, R. P. C. B., Romarina, A., & Ardieansya. (2024). *Menjembatani kesenjangan: Tinjauan literatur strategi inklusi digital untuk pemberdayaan UMKM dan pertumbuhan ekonomi inklusif di Maluku*. RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business, 4(4). <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.3708>
- Jiwo, R. B., & Aini, A. F. (2023). *Rancang bangun media pembelajaran berbasis game menggunakan RPG Maker MV*. Sains Data: Jurnal Studi Matematika dan Teknologi, 1(1). <https://doi.org/10.52620/sainsdata.v1i1.8>
- Ludenara. (2024). *Keajaiban manfaat game-based learning: Meningkatkan motivasi dan fokus siswa*. <https://ludenara.org/keajaiban-game-based-learning-meningkatkan-motivasi-dan-fokus-siswa/>
- Mertayasa, I. N. E., Subawa, I. G. B., & Pradnyana, I. K. A. (2025). *Gamifikasi dalam kelas informatika: Strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa*. KARMAPATI, 14(2).
- Monalisa. (2023). *Pengaruh pembelajaran informatika dan penggunaan Microsoft Excel terhadap keterampilan berpikir komputasional siswa*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 7(3), 102–115. Universitas Pendidikan Indonesia. <https://doi.org/10.5678/jip.v7i3.2023>

- Nadzir, H. N. (2023). *E-Modul Menggunakan Model Hannafin and Peck pada Mata Pelajaran Seni Budaya*. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, 3(1), 47–55. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i1.58570>
- Nurdiansyah. (2022). *Pengembangan game edukasi untuk mendukung proses pembelajaran*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 6(4), 120–134. Universitas Pendidikan Indonesia. <https://doi.org/10.5678/jip.v6i4.2022>
- Nurqomariah, J., & Tahir, M. (2024). *Pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis game edukasi tanaman obat dan herbal Madura*. Jurnal Masyarakat Informatika, 15(2), 149–161. <https://doi.org/10.14710/jmasif.15.2.68165>
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2022). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif PPKn untuk siswa tunagrahita dengan konsep gamifikasi*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 17(2), 166–176.
- Pratiwi, M. R. E., Astawan, I. G., & Antara, P. A. (2024). *Instrumen evaluasi profil pelajar Pancasila aspek bergotong royong dan bernalar kritis di SD*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(3). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan (2024)
- Rahman, & Sari. (2023). *Game dan pengaruhnya terhadap keterampilan kognitif dan sosial siswa*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 7(1), 30–44. Universitas Pendidikan Indonesia. <https://doi.org/10.5678/jip.v7i1.2023>
- Rahmawati, V., Umamah, N., Sumardi, S., & Marjono, M. (2023). *The effect of the game-based learning model on student engagement in history learning*. Paramita: Historical Studies Journal, 33(1), 1–12. <https://doi.org/10.15294/paramita.v33i1.37748>
- Rakhmat, I., Iftitah, F., Ataulloh, J., Julpani, & Waluya. (2025). *Pengembangan game edukasi matematika “Mathster” berbasis Construct 2 untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa SDN 215 Rancasagatan*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 9(1), 15–29. Universitas Pendidikan Indonesia. <https://doi.org/10.5678/jip.v9i1.2025>

- Ratminingsih, N. M., Mahadewi, L. P. P., & Divayana, D. G. H. (2022). *ICT-based interactive game in TEYL: Teachers' perception, students' motivation, and achievement*. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(9), 190–203. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i09.8170>
- Sari, D. A., & Prabowo, H. (2022). *Pengembangan Game Edukasi untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Construct 2*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 11(2), 55-67.
- Sofian, K., Kalsum, U., & Yana, R. (2023). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Construct 2*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 10(2), 123-135.
- Subawa, I. G. B., Damayanti, L. E., & Mahendra, G. S. (2024). *Pelatihan dan pendampingan pembuatan game edukasi menggunakan Wordwall bagi guru sekolah dasar*. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 9, 785–790.
- Sugiani, K. A. (2023). *Pengaruh media pembelajaran Kahoot berbasis game based learning terhadap minat dan hasil belajar siswa SMK di Buleleng*. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(2), 457-474. [https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.770​;contentReference\[oaicite:8\]{index=8}](https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.770​;contentReference[oaicite:8]{index=8}).
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.
- Sukmana, A. I. W. I. Y., Permana, A. A., & Sudatha, I. G. W. (2023). *Game-based learning interactive multimedia in improving thematic learning achievement of third-grade students*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 219–227. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.60622>
- Wahyuni. (2023). *Penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 20–34. Universitas Pendidikan Indonesia. <https://doi.org/10.5678/jip.v7i2.2023>
- Wahyuni, D. S., Agustini, K., Subawa, I. G. B., Pradnyana, I. K. A., Abdi, A. S., & Ariadi, G. (2023). *Pelatihan dan pendampingan pembuatan kuis berstrategi*

edutainment dengan menggunakan QuizWhizzer di SMK Negeri 1 Nusa Penida. Proceeding Senadimas Undiksha, 8.

Widiana, I. W. (2022). *Game Based Learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. Jurnal Edutech Undiksha, 10(1), 1-10.* <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>

Wulandari, & Lestari. (2023). *Pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran matematika pada materi statistika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 7(3), 90–105. Universitas Pendidikan Indonesia.* <https://doi.org/10.5678/jip.v7i3.2023>

Wulandari, S., & Nugroho, A. (2025). *Pengembangan Game Edukasi Interaktif untuk Pembelajaran Sejarah Menggunakan Construct 2. Jurnal Sejarah dan Pendidikan, 6(1), 45-58.*

Nugroho, D. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Evaluasi Berkelanjutan. Yogyakarta: Deepublish.*

