

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Nugroho. (2025, Februari 22). <https://ugm.ac.id/id/berita/minat-siswa-pelajari-sains-menurun-pakar-ugm-ungkap-penyebabnya>. ugm.ac.id.
- Arifudin, D., Suliswaningsih, S., Pramesti, D., & Heryanti, L. (2022). Implementasi Game Design Document Pada Perancangan Game Based Learning. *CogITo Smart Journal*, 8(2), 385–397. <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i2.431.385-397>
- Attaqwa, S., Nur Fadila, E., Fektor Orissa, D., Clara Gultom, O., & Wirya Atmaja, P. (2024). Memperkenalkan Unsur Kimia Dasar Melalui Pengembangan Game Edukasi 2D “Realm Of Shadows: School Of Secrets” Dengan Metode Agile. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Robotika*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.33005/jifti.v6i1.92>
- Awalludin, K., Busono, S., Indahyanti, U., & Rahmawati, Y. (2025). Pengembangan Game 2D “Cat Collection Coin” Berbasis Single Player Menggunakan Metode Finite State Machine untuk Manajemen State Karakter. *Jurnal Algoritma*, 22(2), 140–151. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.22-2.2424>
- Azis, S., & Suryaningrat, S. (2023). Perancangan Dan Pembuatan Game Bertema Melawan Penyakit di Indonesia dengan Penerapan Metode Finite State Machine (FSM). *Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi dan Masyarakat*, 3(2), 250–259.
- Harwanto, D., Sompie, S. R. U. A., Tulenan, V., Elektro, T., Sam, U., Manado, R., Kampus, J., & Manado, B.-U. (t.t.). Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Unsur Dan Senyawa Kimia. *Jurnal Teknik Informatika*, 14.

- Janata, R., Thyo Priandika, A., & Gunawan, R. D. (2022). PENGEMBANGAN GAME PETUALANGAN EDUKASI PENGENALAN SATWA DILINDUNGI DI INDONESIA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 286–294. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- K, K., & Octarya, Z. (2022). Desain Dan Uji Coba Game Edukasi Berbasis Role Playing Game (RPG) pada Materi Pengenalan Alat Laboratorium. *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan*, 6(2), 75. <https://doi.org/10.24014/konfigurasi.v6i2.18584>
- Kartadinata, A., & Akbar, M. (2025). IMPLEMENTASI SISTEM CHARACTER PLAYER PADA GAME RPG 2D MENGGUNAKAN GAME ENGINE GODOT. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 13(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i3.7163>
- Mawarni, G. R., Nurhidayah, I., Putri Maharani, E., Nugroho, F., & Karami, A. F. (2024). Penerapan Metode ADDIE dalam Pengembangan Game islami Labirin untuk Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Manajemen Teknologi Informatika*, 2(3), 468–477. <https://doi.org/10.70038/jentik.v2i3.135>
- Nurlia, N., Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, M. (2017). Hubungan antara gaya belajar, kemandirian belajar, dan minat belajar dengan hasil belajar biologi siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 321–328.
- Okpatrioka, O. (2023a). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Okpatrioka, O. (2023b). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.

- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023, Desember 5). https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis. <https://doi.org/https://url-shortener.me/MT3N>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5).
- Umami, R., Rusdi, M., & Kamid, K. (2021). Pengembangan instrumen tes untuk mengukur higher order thinking skills (HOTS) berorientasi programme for international student assessment (PISA) pada peserta didik. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 57–68. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2069>
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Wandah Wibawanto.
- Wiriasto, G. W., & Asgaryansyah, K. (2023). Save Our Sea: Rancangan Game 2D RPG Berbasis Android Menggunakan Godot Engine. *DIELEKTRIKA*, 10(2), 127–138.
- Yani, A., & Rahmadani, N. (2024). DAMPAK TEKNOLOGI INFORMASI DI ERA SOCIETY 5.0 DI BIDANG PENDIDIKAN. *MUMTAZ - Education Management and Islamic Studies*, 4(1), 35–39. <https://doi.org/10.70936/mumtaz.v4i1.161>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11.