

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., & Subekti, F. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1944–1952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>
- Aghni, R. I. (2022). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Praktikum Komputer Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 136–144.
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Amelia, D., Qathrunnada, N., Arafah, B., & Pendidikan, J. (2024). Variabel yang Memengaruhi Kemampuan Literasi Membaca Siswa Indonesia : Analisis Berdasarkan Pendekatan MARS Variables Affecting Reading Literacy Ability of Indonesian Students : An Analysis Using the MARS Approach. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 9–12. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v9i2.4966>
- Anggraeni, Nurlaela Utami, Rizky Esti Widyastuti, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Kahoot Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 Sd Negeri Gemah. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 182–190. <https://doi.org/10.51878/teaching.v4i3.3292>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Artama, M., Suwindia, I. G., & Ari Winangun, I. M. (2024). Mengurai faktor kunci literasi membaca: perspektif teoritis dan empiris. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 129. <https://doi.org/10.29210/07essr500000>
- Aryati, M. D., Wijoyo, S. H., & Herlambang, A. D. (2023). Pengembangan Tes Bentuk Soal Pilihan Ganda dan Uraian Berbasis Higher Order Thingking Skills (HOTS) Pada Ranah Kognitif Mata Pelajaran Pemograman Dasar (Studi Pada SMK Negeri 12 MALANG). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2023104955>
- Asfarian, A., H. Prima Rosa, P., Wisnubhadra, I., Mushtofa, & Apriana Ramadhan, D. (2021). *Informatika untuk SMA Kelas XI*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Azzahra, Fatimah, C., Murjainah, & Suriadi, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Roblox Game Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas IV Di SD Negeri 68 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*

Dasar, 10, 320–335.

- Brumbaugh, Z., & Leithner, M. (2023). Scripting farming simulator with Lua: Unlocking the virtual fields. In *Scripting Farming Simulator with Lua: Unlocking the Virtual Fields*. <https://doi.org/10.1007/979-8-8688-0060-3>
- Busto, H. A. O., Fabila, C. V, Selwyn, G., Ortiz, Z. G., Gamo, M. S., & Mag-isa, J. C. (2025). Impact Analysis of Playing Roblox on the Problem-Solving Skills and Emotional Regulation of Children. *Cognizance Journal of Multidisciplinary Studies*, 5(10), 238–247. <https://doi.org/10.47760/cognizance.2025.v05i10.021>
- Byun, G., Moon, J., & Sun, C. (2024). *Enhancing Computational Thinking through Constructionist Gaming in a Roblox-supported Virtual Makerspace*. 7–10.
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, & Sadrack, A. (2023). *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*. Yayasan Kita Menulis.
- Gunawan, T. (2024). *Buku Ajar Multimedia*. Eureka Media Aksara.
- Gustafsson, J. A. (2021). *Curriculum Development Based on Constructivism Learning Theory*. 171–179.
- Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023). Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning. *Education Sciences*, 13(3). <https://doi.org/10.3390/educsci13030296>
- Hartono, B., Widiastuti, S., Rasminto, H., Pratama, D., & Adjie, A. (2025). Implementasi Game Edukasi Berbasis Multimedia Studi pada ' The Way of Life ' untuk Siswa Sekolah Dasar. (*Jurnal Manajemen Informatika & Eknologi*, 5(1), 78–97.
- Husni, R., Pratiwi, E., & Noviarni. (2024). *Penggunaan Scratch pada Media Pembelajaran Algoritma dan Pemograman di Sekolah Menengah Pertama*. 8(6), 4528–4538.
- Ihramsyah, Yasin, V., & Johan. (2023). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Makanan Cepat Saji Berbasis Web Studi Kasus Kedai Cheese.Box. *Jurnal Widya*, 4(1), 117–139. <https://jurnal.amikwidyaloka.ac.id/index.php/awl>
- Irvan Satrya Prana, Galih, Suryadi, A. S. (2024). Pelatihan Immersive Games Berbasis Roblox Dengan Pendekatan Design Thinking Untuk Pelajar Se-Jawa Barat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 3. <https://doi.org/10.35329/jurnal.v4i3.57>
- Jaza, I. A. (2024). Implementasi Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada Aplikasi Media Pembelajaran Budaya Jawa Barat Di Kompepar Giri Harja

- Jelekong. *Jatilima : Jurnal Multimedia Dan Teknologi Informasi*, 06(02), 254–272.
- Kesumawati, O., Juhanda, A., & Nuranti, G. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik melalui Google Lens Berbantuan Gambar. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 7(2), 322–334.
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa Sma Kelas X. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>
- Lailatul Isnaini, Nana Triana Winata, Dadun Kohar, K. (2025). PENGGUNAAN GAME EDUKASI QUIZWHIZZER DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 5(1), 52–60. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v4i2.10927>
- Lestari, S., Manurung, A. A., & Sumarni. (2024). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasi dalam Pembelajaran IPA SD*. 7(September), 10622–10628.
- Lestika, W. O., Muliha, H., Murniati, & Jumatin. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Inflasi. *Jurnal Online Program Studi Pendidikan Ekonomi ISSN-E*, 9(2), 1003–1012.
- Mardiah, D. (2023). Minat Baca Di Indonesia: Systematic Literature Review. *Jurnal Pena Ilmiah*, 5(1), 33–44.
- Mawardi, M. S., Fuady, A., & Sunismi. (2023). Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Menggunakan Anates pada Penilaian Tengah Semester Kelas VII D SMP Negeri 1 Ngajum Kabupaten Malang. *Wahana: Tridarma Perguruan Tinggi*, 75(1).
- Mir, A. H., Alam, M. N., Modi, A., & Sabo, T. (2025). *CONSTRUCTIVIST LEARNING THEORY: A FRAMEWORK FOR STUDENT- CENTERED INSTRUCTION IN THE 21ST CENTURY CLASSROOM*. 4(4), 1273–1284.
- Muhamad Iqbal Zea Ulhaque, Muhammad Azhar Fachrezi, A. H. (2024). Gamifikasi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(1), 50–57.
- Munir. (2025). Enhancing Vocational High School Students ' Reading Comprehension Through Critical Reading Tasks : An Action Research Study in Indonesia. *Celebes Journal of Language Studies*, 5(2), 199–210.
- Najuah, Ricu Sidiq, R. S. S. (2022). GAME EDUKASI STRATEGI DAN EVALUASI BELAJAR SESUAI ABAD 21. In *Publica Instsitute Jakarta*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>

- Ningsih, D. U., Sulistiyowati, T. I., Santoso, A. M., Novia, T., & Maharani, O. A. (2023). Studi Kasus Pembuatan Game Edukasi Sains Belajar.MU Berbasis Metaverse Menggunakan Aplikasi Roblox Studio. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-6 "Revolusi Pendidikan Di Era VUCA,"* 602–610.
- Nurul, H., Mutiara, D., Nugraheni, K., Noranita, B., & Bahtiar, N. (2024). Pengembangan Game Edukasi Digital Tema Seni dan Bahasa dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 03, 302–310.
- OECD. (2023). PISA 2022 Results: Learning during – and from – disruption (Volume I). In *Factsheets: Vol. I*. OECD Publishing. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en%0Ahttps://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/germany-1a2cf137/
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Melalui Model Discovery Learning Tema Perkembangan Teknologi Pada Siswa Sekolah Dasar*. 3(4), 1830–1837.
- Purboningsih, E. R., Massar, K., Hinduan, Z. R., Agustiani, H., Ruiter, R. A. C., & Verduyn, P. (2023). Perception and use of social media by Indonesian adolescents and parents: A qualitative study. *Frontiers in Psychology*, 13(January), 1–18. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.985112>
- Putri, A. G., Muhimmah, H. A., Zuhdi, U., Setiawan, R., Surabaya, U. N., & Info, A. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI "ETHNOTOPIA" BERBASIS ROBLOX DENGAN PENDEKATAN ETNOPEDAGOGI UNTUK INTEGRASI*. 13(11), 2878–2891.
- Rahmawati, A. D., Ardianzah, F., & Pratiwi, N. (2024). *Penerapan Teori Beban Kognitif dalam Pengajaran Matematika Dalam Mengurangi Beban Kognitif Tak Esensial*. 4(04), 463–472.
- Rasiban, Septiansyah, A., Hasanah, S., Permatasari, veren nita, & Yulawati, A. (2024). Sistem Informasi Otomatisasi Pelaporan Data Penjualan Toko Buku Nazwa Yang Masuk Dan Yang Keluar. *Informatika*, 8(1), 283–284. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1>
- Richardo, R., & Cahdriyana, R. A. (2021). Strategi meminimalkan beban kognitif eksternal dalam pembelajaran matematika berdasarkan load cognitive theory. *Humanika*, 21(1), 17–32. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Rifki, M., Butar-butur, C., Amri, Y. K., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2025). *Pengaruh Kemampuan Membaca Cepat terhadap Pemahaman Teks Prosedur oleh Siswa Kelas X TKJ 2 di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan*. 5(3), 2733–2741.

- Rizkhayani, F., & Ahmadian, H. (2022). *Perancangan Media Interaktif Algoritma dan Pemrograman Berbasis Android*. 36–41.
- Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., & Figueredo, O. R. B. (2024). Impact of gamification on school engagement: a systematic review. *Frontiers in Education*, 9(December). <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1466926>
- Sari, D. A. K. (2023). Indonesian Students' Reading Literacy According to Sex, Growth Mindset, and School Grade: Pisa Survey. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3873>
- Sari, R. A., & Citra, D. E. (2023). *Jurnal Teknologi Pendidikan : Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Jurnal Teknologi Pendidikan : 8(1)*, 193–203.
- Sinaga, S., & Yahfizam. (2024). *Analisis Studi Literatur Pemahaman Mahasiswa Tentang Algoritma Pemrograman*. 2(1).
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*.
- Sriadhi, S. (2018). *Instrumen penilaian multimedia pembelajaran*. September.
- Sriadhi, S., Hamid, A., & Restu, R. (2022). Web-Based Virtual Laboratory Development for Basic Practicums in Science and Technology. *TEM Journal*, 11(1), 396–402. <https://doi.org/10.18421/TEM111>
- Sriadhi, S., Hamid, A., Siagian, S., Sutopo, A., & Adhitya, W. R. (2023). Virtual Multimedia Assisted Learning with Assignment Models to Improve the Competence of Electrical Protection Systems. *TEM Journal*, 12(2), 1110–1117. <https://doi.org/10.18421/TEM122>
- Sriadhi, S., Hamid, A., Sitompul, H., Restu, R., Medan, U. N., Medan, U. N., & Medan, U. N. (2022). *Effectiveness of Augmented Reality-Based Learning Media for Engineering-Physics Teaching*. 17(05), 281–293.
- Sriadhi, S., Restu, S., & Sitompul, H. (2021). *Multimedia simulation model for electrical laboratory learning Multimedia simulation model for electrical laboratory learning*. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/1098/3/032020>
- Sriadhi, S., Sitompul, H., Restu, R., Khaerudin, S., & J, W. A. W. Y. (2022). *Virtual - laboratory based learning to improve students ' basic engineering competencies based on their spatial abilities*. June 2021. <https://doi.org/10.1002/cae.22560>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&d*. Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Pertama)*. UNY Press.

- Tegeh, I. M., Suarjana, I. M., & Rukmana, G. W. (2025). *Mindful Learning-Based Cognitive Load Management Model in Elementary School Mathematics Learning*. 6, 214–221.
- Trisna, T., Putri, A., Ahmad, W., & Wan, J. (2025). Examining the Effect of Machine-Learning Programming Simulator on Student Performance and Student Anxiety. *International Journal of Information and Education Technology*, 15(7), 1530–1538. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2025.15.7.2354>
- Wahab, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu* 5(2), 1039–1045.
- Wahyuningsih, S. P., Huda, C., & Wati, C. E. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Online terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Bagi Peserta Didik Kelas 2 di SDN Kalicari 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 19212–19217.
- Wang, Y., Wang, H., Wang, S., Wind, S. A., & Gill, C. (2024). A systematic review and meta-analysis of self-determination-theory-based interventions in the education context. *Learning and Motivation*, 87(June), 102015. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.102015>
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. ode, & Dalfian. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. CV Science Techno Direct.
- Wijaya, A., Yogyakarta, U. N., Dewayani, S., Litara, Y., Effendi, A., Yogyakarta, U. N., & Gunawan, H. (2021). *Framework Asesmen Kompetensi Minimum (AKM)*. Pusat Asesmen dan Pembelajaran, Badan Penelitian, Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wijaya, E., Indriyati, R., Rinawati, Utami, R. N., Negsih, T. A., Suharyanto, Hermawan, E., Deseria, R., Aziza, N., Judijanto, L., & Mardikawati, B. (2024). *Pengantar Statistika*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>
- Wiyuna, T., Muliwati, D., & Fahdiran, R. (2024). Desain Game Menggunakan Roblox Sebagai Media Pembelajaran Astronomi. *SPEKTRA Journal*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.58797/sppkm.02.03>
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C. K., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*, 55(6), 2478–2502. <https://doi.org/10.1111/bjjet.13471>