

DAFTAR RUJUKAN

- Afrianto, Wahyudin, A. Y., Surahman, A., Pertiwi, F. A. P., & Pradipta, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Teknologi Digital Siswa Melalui Aplikasi Construct 3: Games For Education. *Comment: Community Empowerment*, 3(1), 66–78. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33365/comment.v3i1.313>
- Amatullah, T. F., Wicaksana, E. J., & Hamidah, A. (2023). *Pengembangan Video Animasi Sistem Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Reproduksi untuk*. 7(2), 220–229.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran* (Edisi Revi). Raja Grafindo Persada.
- Aydın, S. (2016). To what extent do Turkish high school students know about their body organs and organ systems? *International Journal of Human Sciences*, 13(1), 1094. <https://doi.org/10.14687/ijhs.v13i1.3498>
- Azis, A. O., Nadira, N., & Irawan, S. S. D. (2019). Media Audio-Visual: Upaya Mengatasi Perbedaan Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran Biologi Audio-Visual Media: Efforts to Overcome Differences in Student Learning Styles in Biological Learning. *Prosiding Seminar Nasional Biologi VI*, 218–221.
- Azzahra, W., Inayah, S. S., Sirojudin, A. R., & Junaeti, E. (2023). The scientist mila : game edukasi untuk simulasi sistem pencernaan. *Jambura Journal of Informatics*, 5(1), 18–29. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.17509>
- Barton, R. (2004). *Learning & Teaching Secondary Science with ICT*. McGraw-Hill Education.
- Branch, R. M. B. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438
- Bursan, & Fitriyah. (2015). Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android. *Jurnal TEKNOIF*, 3(1), 62–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.21063/jtif.2015.V3.1.62-70>
- Cahyo, A. N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak* (W. Desi (ed.)). Flashbooks.
- Campbell, N. A., Reece, J. B., & Mitchell, L. G. (2004). *Biologi* (A. Safitri (ed.); 5 ed.). Erlangga.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in Games*. The MIT Press.
- Dimarzio, J. F. (2008). *A Programmer's Guide*. McGraw-Hill Osborne Media. <https://doi.org/10.1036/0071599886>
- Fullerton, T. (2018). *Games Design Workshop* (4th ed.). CRC Press.
- Gu, C., Chen, J., Lin, J., Lin, S., Wu, W., Jiang, Q., Yang, C., & Wei, W. (2022). The Impact of Eye-Tracking Games as a Training Case on Students' Learning Interest and Continuous Learning Intention in Game Design Courses: Taking Flappy Bird as an Example. *Learning and Motivation*, 78. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2022.101808>

- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Rajawali Pers.
- Hardiyanti, S., Mustami, M. K., & Mu'nisa, A. (2020). Pengembangan Game Puzzle Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Kelas XI di SMA Negeri 1 Selayar. *Biolearning Journal*, 7(1), 6–11. <https://doi.org/10.36232/jurnalbiolearning.v7i1.503>
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. PT Gramedia Pustaka.
- Ismail, T., Mulbar, U., & Asdar, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pilar Baru (Pintar Belajar Bangun Ruang) pada Siswa Kelas VIII. *Issues in Mathematics Education (IMED)*, 4(2), 126–135. <https://doi.org/10.35580/imed15324>
- Isnaini, L., Agustina, D. K., & Sulistiana, D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Animalia Berbasis Android untuk Siswa Kelas X SMA/MA. *Biodidaktika : Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 17(2), 36–44. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/biodidaktika.v17i2.16496>
- Jaliyah, L. (2019). *Analisis Jenis Pertanyaan Siswa SMA pada Pembelajaran Model Problem Posing Konsep Sistem Pencernaan*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Kartikasari, G. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia: Studi Eksperimen pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 16(1), 59–77. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2016.16.1.59-77>
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in Education. *9th International Balkan Education and Science Conference*, 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5198-0>
- Kominfo. (2017). *Survey Penggunaan TIK 2017*. Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Lestari, M. A. A., Hamidah, A., & Sanjaya, M. E. (2023). Development of Learning Media Using Powtoon Arthropoda Sub Materials for Senior High School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(3), 1486–1493. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i3.3432>
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (2021). Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning. In S. Richard E & F. Marshall J (Ed.), *Aptitude, Learning, and Instruction, Volume 3: Conative and Affective Process Analyses* (hal. 223–247). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003163145>
- Margono, S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Maskuroh, S. (2022). *Identifikasi Miskonsepsi Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia Menggunakan Tes Diagnostik Pilihan Ganda Beralasan di Kelas XI IPA MA Al-Amien Ambulu Jember*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

- Maulita, N. I. (2019). Aktivitas Belajar Siswa dengan Penggunaan Model Pembelajaran Somatik, Auditori, Visual Dan Intelektual (SAVI) Berbantuan Media Animasi di SMA Inshafuddin Banda Aceh [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry]. In *Skripsi*. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/8018/>
- Mu'arikha, M., & Qomariyah, N. (2020). Analisis Miskonsepsi Materi Sistem Pencernaan dengan Menggunakan Three-Tier Test pada Siswa Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 9(2), 199–206. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v9n2.p199-206>
- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. *Computers*, 12(117), 1–23. <https://doi.org/10.3390/computers12090177>
- Nurjannah. (2022). *Pengembangan Multimedia Materi Sistem Sirkulasi Pada Manusia Berbasis Game Edukasi Menggunakan Software Unity Untuk Kelas XI SMA* [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/37184/>
- Permatasari, S., Asikin Mohammad, & Rachmani Dewi, N. (2022). Pengembangan Game Edukasi Matematika “MaTriG” dengan Software Construct 3 di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan matematika*, 8(1), 21–30. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24853/fbc.8.1.21-30>
- Pratama, A. J. (2020). *Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA/MA pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia* [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/12108/>
- Pratama, U. N., & Haryanto. (2017). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>
- Pratiwi, D., Suharno, Srikin, S. M., & Bambang, S. (2015). *Biologi untuk SMA/MA Kelas XI Kelompok Peminatan Matematika dan Ilmu Alam*. Erlangga.
- Prawihartono, S., & Hidayati, S. (2007). *Sains Biologi 2*. PT. Bumi Aksara.
- Prensky, M. (2005). In Educational Games. In *Science* (Vol. 279, Nomor 5354, hal. 1158–1159). <https://doi.org/10.1126/science.279.5354.1158>
- Pujianto, S., & Ferniah, R. S. (2016). *Buku Siswa Menjelajah Dunia Biologi 2*. Tiga Serangkai.
- Purnomo, Sudjino, Trijoko, & Hadisusanto, S. (2009). *Biologi* (W. Omegawati, S. Lestari, & K. Ariyanti (ed.); Jakarta). Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Ra'o, P. Y. S., Bare, Y., & Putra, S. H. J. (2021). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Biologi Berbasis Android Materi Sistem Gerak untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 11(2), 158–167. <https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.508>
- Rahmah, A., Khairunnisa, A., Nestiyanto, Yulianti, S., Kholifah, & Sari, N. K. (2017). Big Book Biologi SMA Kelas 1,2, & 3. In *Cetakan Kedua* (hal. 260). Cmedia ImprintKawan Pustaka. www.penerbitcmedia.com
- Rehardian, R., & Ananda, A. (2013). *TOP Pocket No. 1 Biologi SMA Kelas X, XI*,

- XII (hal. 438). PT. WahyuMedia.
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. Maskha.
- Riduwan, & Akdon. (2020). *Rumus Dan Data Dalam Aplikasi Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Flashbook.
- Safaat, N. (2015). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika Bandung.
- Sai'dah, A. (2016). *Studi Komparasi Model Pembelajaran Picture and Picture dan Example Non Example Berbantu Torso Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas XI MAN Bawu Jepara Tahun Pelajaran 2015/2016*. UIN Walisongo.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. CV. Multimedia Edukasi.
- Sibero, I. C. (2009). *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. MediaKom.
- Singkoh, R. T., Lumenta, A. S. M., & Tulenan, V. (2016). Perancangan Game FPS (First Person Shooter) Police Personal Training. *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer*, 5(1), 28–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.35793/jtek.5.1.2016.11490>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning* (10 ed.). Pearson.
- Sofiana, T., & Susanti, S. (2022). Media Pembelajaran Makanan Hewan Berbasis Construct 3 di SDN Cikancung 3. *E-Prosiding Teknik Informatika*, 3(1), 87–97.
- Sudaryono, D. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu (1 ed.). Graha Ilmu.
- Sudjadi, B., & Laila, S. (2007). *Biologi Sains dalam Kehidupan*. Yudhistira.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhartono. (2019). *Handphone: Sebagai Media Pembelajaran* (S. S. Wahyuningsih (ed.)). Indocamp.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.)). Remaja Rosdakarya.

- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi* (B. Subiyakto (ed.); 1 ed.). Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. <http://eprints.ulm.ac.id/8313/1/10>. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi.pdf
- Susilo, H. (2013). *Pengembangan Tes Keterampilan Proses Sains Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMA N 1 Pemalang*. Universitas Negeri Semarang.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tlili, A., Essalmi, F., & Jemni, M. (2016). Improving Learning Computer Architecture Through an Educational Mobile Game. *Smart Learning Environments*, 3(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0030-6>
- Tortora, G. J., & Derrickson, B. (2012). *A Principles of Anatomy and Physiology* (13 ed.). Wiley.
- We Are Social. (2022). *Complete Digital 2022 July Global Statshot Report*. <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/07/the-global-state-of-digital-in-july-2022/>
- Yamasari, Y. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. *Jurnal Teknologi dan Informatika (JEDA)*, 1(1), 1–12.