

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Baiq Olatul, Khaerunnisa Cantika Ayu, and Siswati Siswati. 2019. "Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD." *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika* 3(1):74. doi: 10.31764/jtam.v3i1.768.
- Al-Qonita, Alifia Sabila, Nadaa Utada Aliputri, and Pusparani Putri Kinasih. 2023. "Literature Review : Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV 4(Sandika IV):155–62.*
- Anshori, Sodik. 2018. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya* 9924:88–100.
- Arnidah, Arnidah, and Citra Rosalyn Anwar. 2021. "Membangun Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Melalui Pelatihan Soal-Soal Berbasis HOTS Pada Guru-Guru Di Kabupaten Barru." *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* 0(0):978–82.
- Branch, r. m. (2009). *instructional design-the addie approach*. new york: springer.
- Cahya, R. N., Suprpto, E., & Lusiana, R. (2020). Development of Mobile Learning Media Based Android to Support Students Understanding. *Journal of Physics: Conference Series PAPER,IOP Conf.*(doi:10.1088/1742-6596/1464/1/012010), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1464/1/012010> Djamarah,
- Campbell, N.A.(2003). *Biologi Edisi Kelima jilid II*. Jakarta: Erlangga.
- Campbell, N. A. 2008. *Biologi Jilid I Edisi 8*. Erlangga. Jakarta.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile learning: Sebuah aplikasi teknologi pembelajaran*.
- Du Jeu vidéo au Serious Game: approches culturelle, pragmatique et formelle. Thèse spécialité science de la communication et de l'information.), décembre 2007, 445 p.
- G. Ganefri, B. R. Fajri, F. Ranuharja, F. Prasetya, R. Fadillah, and F. Firdaus, "Mini Server Lentera Sebagai Alternatif Pembelajaran Digital Di Daerah 3t," *J. Teknol. Inf. dan Pendidik.*, 2019.
- Haq, Hafizil, Purwantono Purwantono, Irzal Irzal, and Bulkia Rahim. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Fabrikasi." *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)* 4(1):89–93. doi: 10.24036/vomek.v4i1.310.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. 2021. *Media Pembelajaran*.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Handayani, T. S., & Suharyanto. (2016). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Minat Dan*

Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(6), 384–389. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pfisika/article/view/1957/5916>

<https://www.gramedia.com/literasi/sistem-hormon>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Hormon>

Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221.

Imanulhaq, Rela, and Andi Pratowo. 2022. “Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4(1):33–41.

Irnaningtyas, & Sagita, S. (2021). IPA Biologi untuk SMA/MA Kelas X. Penerbit Erlangga

Kunto Imbar, 1?, and Regita Syahyani Diana Ariani², Retno Widyaningrum 3. 2018. “(Reading, Mind Mapping and Sharing).” *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)* 5(1):31–44.

Kunto, Imbar, Diana Ariani, Retno Widyaningrum, and Regita Syahyani. 2021. “Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 4(1):108–20. doi: 10.21009/jpi.041.14.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Latifah, Sri, Yuberti Yuberti, and Vina Agestiana. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11(1):9–16. doi: 10.26877/jp2f.v11i1.3851.

Mulyatiningsih, E. (2012). Metodologi penelitian terapan. *Yogyakarta: Alfabeta*.

Nurdin, Ali, Wahidin, and Anna Fitri Hindriana. 2023. “Development of Based Learning Multimedia Flipbook on the Subject of Life Organization at SMPIT Al Multazam Kuningan.” *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi* 15(2):172–78. doi: 10.25134/quagga.v15i2.2.

Nurrohman, Afidz. 2021. “Analisis Edugame Berbasis Android.” *Sinasis* 247(1):3–4.

Priyono, Edy, and I. G. P. A. Buditjahjanto. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Edu-Game Adventure Pada Standar Kompetensi Menginstalasi PC Di SMKN 1 Tuban.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 1(1):1–11.

Purwanto, N. (2013). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Remaja Rosda Karya

Purwanto, M. N. (2019). Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran.

Puspitasari, Jerry, Juhadi Juhadi, Suyahmo Suyahmo, Pradika Adi Wijayanto, and Nuris Saadah. 2022. “Smartphone Learning Media Prototype Model Based on SAC (Smart Apps Creator) For 4.0 Learning.” *International Journal of Social Learning (IJSL)* 3(1):31–47. doi: 10.47134/ijsl.v3i1.75.

- Reinaldo, Ivan, Nadia Sarah Pulungan, and Herru Darmadi. 2021. "Prototyping 'Color in Life' EduGame for Dichromatic Color Blind Awareness." *Procedia Computer Science* 179(2020):773–80. doi: 10.1016/j.procs.2021.01.070.
- Riduwan. (2011). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, dan Bisnis*. Alfabeta.
- Romadhona, Febri Tri, and Eppy Yundra. 2018. "Pengembangan Edugame Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game (RPG) Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TAV Di SMKN 3 Surabaya." *Pendidikan Teknik Elektro* 07(2):101–7.
- Sardiman, AM. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sa'diyah, Ilmatus, Adelia Savitri, Salsa Febiola, Gading Widjaya, and Falih Wicaksono. 2021. "Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Sd / Mi Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz Dan Baamboozle." *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)* 11:198–204.
- Sappile, Baso Intang, Laila Mahmudah, Rudy Max Damara Gugat, Baiq Fina Farlina, Ahmad Shofi, Mubarak, and Budi Mardikawati. 2024. "Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7(1):714–27.
- Saraswati, Putu Manik Sugiari, and Gusti Ngurah Sastra Agustika. 2020. "Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4(2):257. doi: 10.23887/jisd.v4i2.25336.
- Setyawan, Alya Salsabila, and Lifa Farida Panduwinata. 2023. "Pengaruh Model Group Investigation Berbantuan Edugames Baamboozle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otk Kepegawaian Di Smkn 1 Jombang." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(3):5960–68.
- Soumia, Yamoul, Ouchaouka Lynda, Radid Mohamed, and Moussetad Mohamed. 2022. "Implementing a Serious Game as a Learner Motivation Tool." *Procedia Computer Science* 210(C):351–57. doi: 10.1016/j.procs.2022.10.163.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Utami, N., Fitriani, H., & Efendi, I. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Dan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Kelas VIII. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(1), 783–790.
- Widiantie, Rahma, Handayani Handayani, Ina Setiawati, and Ashhafa Roqiquqolby. 2022. "Development of Higher Order Thinking Skills Assessment Based on Scientific Article Reviews." 1–5. doi: 10.4108/eai.2-12-2021.2320320.
- Widiastuti, Tariska, and Umi Pratiwi. 2022. "Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBANTUAN EDUGAME UNTUK MENINGKATKAN CRITICAL Keterampilan Berpikir Kritis Siswa (Ariani , 2020). Critical Thinking Skills Peserta Didik Peserta Didik Dalam Beragumen Atau S.” 4(2):114–24.

- Widoyoko, E. P. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Pustaka Pelajar.
- Yuliana, Ina, Zaenal Abidin, and Asep Ginanjar Arip. 2023. “Pengembangan E-Modul Praktikum Pembuatan Tape Ketan Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Enterpreneurial Skills Dan Kemampuan Kognitif Siswa Madrasah Aliyah.” *BIO EDUCATIO: (The Journal of Science and Biology Education)* 8(1):46–54. doi: 10.31949/be.v8i1.4593.
- Yuliati, Y., & Saputra, D. S. (2019). Pembelajaran Sains di Era Revolusi Industri. *Pedagogik: Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(2), 90–100.
- Zarte, M., Wermann, J., Heeren, P., & Pechmann, A. (2019, July). Concept, challenges, and learning benefits developing an industry 4.0 learning factory with student projects. In 2019 IEEE 17th international conference on industrial informatics (INDIN) (Vol. 1, pp. 1133-1138). IEEE.