DAFTAR PUSTAKA

[1] D. E. Subroto, S. Supriandi, R. Wirawan, and A. Y. Rukmana, "Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia," Jurnal Pendidikan West Science, vol. 1, no. 07, pp. 473–480, 2023.

[2] M. T. Arianda, S. Derta, R. Okra, and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di MAN 4 Agam," Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, vol. 10, no. 1, pp. 55–68, 2024.

[3] J. Rosani, H. A. Musril, S. Derta, and R. Okra, "Perancangan Game Edukasi Menggunakan Contruct 2 untuk Pembelajaran Informatika di SMAN 01 Ranah Batahan," Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation, vol. 3, no. 1, pp. 68–84, 2024.

[4] S. W. Harisa, R. Okra, H. A. Musril, and S. Derta, "Perancangan Game Edukasi Matematika Menggunakan Construct 2 Untuk Kelas VII di SMP N 1 Lareh Sago Halaban," Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika, vol. 2, no. 2, pp. 77–92, 2023.

[5] Aqmila D, "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA PEMROGRAMAN *PYTHON* MENGGUNAKAN APLIKASI SCRATCH UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)," 2022. Accessed: Nov. 01, 2024. [Online]. Available: https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/26531

[6] R. Saputra and A. H. Fikri, "ANIMAL INTRODUCTION ANDROID EDUCATIONAL *GAME* APPLICATION FOR EARLY CHILDREN USING CONSTRUCT 3 APLIKASI *GAME* EDUKASI ANDROID PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN CONSTRUCT 3," *Journal of Scientech Research and Development*, vol. 5, no. 2, 2023, [Online]. Available: https://idm.or.id/JSCR/in

[7] M. Prabowo, *Metodologi pengembangan sistem informasi*. LP2M Press IAIN Salatiga, 2020.

[8] I. H. Santi, *Analisa Perancangan Sistem*. Bojong: Penerbit NEM, 2020.

[9] R. Fauzi, A. Zainy, H. N. Nasution, F. Hastini, dan F. A. Simanjuntak, "Perancangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Android di Kota Padang Sidempuan," *Jurnal Education and Development*, vol. 11, no. 1, pp. 437–442, Jan. 2023. DOI: 10.37081/ed.v11i1.2687.

[10] D. A. Rianto, S. Assegaf, dan E. Fernando, “Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Lokasi Minimarket di Kota Jambi Berbasis Android,” *Jurnal Ilmiah Media SISFO*, vol. 9, no. 2, pp. 295–304, Okt. 2015. ISSN: 1978-8126.

[11] F. P. Atmiko, “Rancang Bangun Aplikasi Pengendalian Biaya Produksi pada PT. Sinar Baja Hutama,” *Jurnal Tugas Akhir Rancang Bangun Sistem*, vol. 6, no. 3, pp. 1–18, 2017.

[12] D. Mahdiana, "Analisa dan Rancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang dengan Metodologi Berorientasi Objek: Studi Kasus PT. Liga Indonesia," Jurnal TELEMATIKA, vol. 3, no. 2, pp. 36-43, 2011.

[13] K. E. Kendall and J. E. Kendall, “Systems Analysis and Design”. New York, NY, USA: Prentice Hall, 1988

[14] K. Salen dan E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2003.

[15] D. Kurniawan, “PERANCANGAN LEARNING *GAME* INTERAKTIF MENGGUNAKAN METODE LINEAR SEQUENTIAL BERBASIS ANDROID,” in *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi*, 2020, pp. 217–224.

[16] M. Prensky, *Digital Game-Based Learning*, New York: McGraw-Hill, 2001.

[17] S. Evan, A. Rahmansyah, and I. D. Rahadianto, “PERANCANGAN *GAME* DESIGN DOCUMENT UNTUK *GAME*< GARUDA’S DISCIPLE= DESIGNING OF *GAME* DESIGN DOCUMENT FOR GARUDA’S DISCIPLE *GAME*,” *eProceedings of Art & Design*, vol. 10, no. 2, 2023.

[18] K. Salen dan E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2003.

[19] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016.

[20] Akbar, D. A., & Sumarsono, R. B. (2020). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 123-134.

[21] S. Samin, *Berpikir Kritis dengan Game Edukasi*. Karanganyar: Mega Press Nusantara, 2023.

[22] Afista, G. P., "Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android," dalam *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*, vol. 5, pp. 1–6, 2019.

[23] R. A. Krisdiawan, "Pembuatan *Game* Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet dan Angka Berbasis Android," *Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 10, no. 01, pp. 43–51, 2019.

[24] Najuah, R. Sidiq, dan R. S. Simamora, *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.

[25] Kusuma, A. D., & Aini, Q. (2022). Game Edukasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 55–63.

[26] Maulana, M. H. (2024). Python Bahasa Pemrograman Yang Ramah Bagi Pemula. *JISCO: Journal of Information System and Computing*, 2(2), 73–78.

[27] K. Khairudin, "PENGENALAN BAHASA PEMROGRAMAN PYHTON UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI YATIM PIATU RW 01 KELURAHAN PANUNGGAN KEC PINANG," *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 3, pp. 36–43, 2024.

[28] Maesaroh, S., Afiyati, A., Hakim, L., Sari, Y. S., Yusuf, M., Perkasa, E. B., Utami, W. S., Saptadi, N. T. S., Mutmainah, S., Khairunnas, Harahap, E. P., Alamin, Z., Karima, I. S., Saputra, A., & Mubarak, R. (2024). *Bahasa Pemrograman Python*. Sada Kurnia Pustaka.

[29] I. GHAZALI, "Making *Game* the New Adventurer Using *Python*," *Jurnal Universitas Gunadarma*.

[30] K. Nabilah, P. Oula, B. Rakhim, S. Permana, S. Auliana, and & Sunardi, "Development of Basic Mathematics Educational *Game* Based on Construct 3 as an Effective Interactive Learning Solution," *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, vol. 4, no. 1, 2024, doi: 10.35877/jetech2631.

[31] I. F. Anshori, S. A. Kaffah, N. Supa, and R. Setiawan, "Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan Bahasa Pemrograman Menggunakan Construct 2," *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 5, no. 2, pp. 275–286, 2022.

[32] Avista, W. O. D. B., Dani, M. G. Y., Aryasa, K., & Ardimansyah. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Bahasa Pemrograman Java

Menggunakan Pygame. Jurnal Dipanegara Komputer Teknik Informatika, 15(2), 173–183.

[33] R. A. Firdaus, E. Fadli, dan R. Hendrawan, "Shooter Flag Finder: Game Edukasi Pemburu Bendera Menggunakan Python PyGame," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 6, no. 2, pp. 108–113, 2024

[34] J. Rosani, H. A. Musril, S. Derta, and R. Okra, "Perancangan *Game* Edukasi Menggunakan Contruct 2 untuk Pembelajaran Informatika di SMAN 01 Ranah Batahan," *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, vol. 3, no. 1, pp. 68–84, 2024.

[35] F. Anshori, S. A. Kaffah, N. Supa, and R. Setiawan, "Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan Bahasa Pemrograman Menggunakan Construct 2," *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 5, no. 2, pp. 275–286, 2022.

[36] F. N. Ulumudin dan B. Sujatmiko, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Running Maze untuk Meningkatkan Kompetensi Memprogram Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar," *Jurnal IT-Edu*, vol. 8, no. 2, 2023.