

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE GAME* UNTUK
MENINGKATKAN *CRITICAL THINKING* SISWA PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di
Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

Oleh

Diva Zahraisyah Putri Utami

NIM 2103152

**PROGRAM STUDI S1
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

LEMBAR HAK CIPTA

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE GAME* UNTUK MENINGKATKAN *CRITICAL THINKING* SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Oleh

Diva Zahraisyah Putri Utami

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sistem dan
Teknologi Informasi

© Diva Zahraisyah Putri Utami

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak
seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, di fotocopy atau lain tanpa
izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

Diva Zahraisyah Putri Utami

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE GAME* UNTUK
MENINGKATKAN *CRITICAL THINKING* SISWA PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Suprih Widodo, S.Si., M.T.

NIP. 198012172005021007

Pembimbing II



Ulva Elviani, M.T.

NIP. 199511032024062001

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, M.Pd., IPM. ASEAN. Eng.

NIPT. 920171219910625101

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE GAME* UNTUK MENINGKATKAN *CRITICAL THINKING* SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Diva Zahraisya Putri Utami

NIM 2103152

ABSTRAK

Pemikiran kritis (*critical thinking*) merupakan keterampilan esensial yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan di era digital. Namun dalam pembelajaran informatika, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menganalisis data, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan secara logis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *adventure game* dengan integrasi indikator berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran informatika. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemetation, Evaluation*). *Game* dikembangkan dengan konsep petualangan yang interaktif dimana siswa harus menyelesaikan berbagai tantangan yang berkaitan dengan analisis data. Implementasi indikator *critical thinking* yang dirancang diterapkan dalam perancangan misi dan tantangan dalam *game* yang meliputi elemen berpikir seperti *clarification, assessment, dan inference*. Hasil pengujian kepuasan dilakukan menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ). Berdasarkan hasil LORI (*Learning Object Review Instrument*) yang dilakukan oleh ahli untuk menilai kesesuaian materi mendapatkan skor sebesar 98% dan ahli media dengan mengukur tampilan dan efektivitas memperoleh nilai sebesar 85%. Hasil UEQ (*User Experience Questionnaire*) terhadap kepuasan siswa memperoleh skor rata rata aspek daya tarik sebesar 1,93, stimulasi 1,86 ketepatan 1,51 kebaruan 1,30 efisiensi 1,38 dan kejelasan 1,39. Dengan demikian diharapkan pengembangan *adventure game* yang berorientasi pada indikator *Critical thinking* dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Informatika, khususnya dalam melatih dan memfasilitasi keterampilan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci : *Adventure game, Critical thinking, Media Pembelajaran, Informatika, UEQ*

ADVENTURE GAME-BASED LEARNING MEDIA TO ENHANCE STUDENTS' CRITICAL THINKING IN INFORMATICS SUBJECT

Diva Zahraisyia Putri Utami

NIM 2103152

ABSTRACT

Critical thinking is an essential skill that students must possess to face challenges in the digital era. However, in informatics learning, many students experience difficulties in analyzing data, solving problems, and making logical decisions. This study aims to develop an adventure game-based learning medium that integrates critical thinking indicators into the informatics subject. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The Game was developed with an interactive adventure concept in which students must complete various challenges related to data analysis. The implementation of the designed critical thinking indicators was applied to the design of missions and challenges in the game, which include thinking elements such as clarification, assessment, and inference. The user satisfaction test was conducted using the User Experience Questionnaire (UEQ) instrument. Based on the results of the Learning Object Review Instrument (LORI) conducted by experts to assess material suitability, the Game obtained a score of 98%, while media experts, in assessing appearance and effectiveness, gave a score of 85%. The UEQ (User Experience Questionnaire) results on student satisfaction showed an average score of 1.93 for attractiveness, 1.86 for stimulation, 1.51 for accuracy, 1.30 for novelty, 1.38 for efficiency, and 1.39 for clarity. Thus, it is expected that the development of an adventure game oriented toward critical thinking indicators can serve as an innovative alternative in informatics learning, particularly in training and facilitating students' critical thinking skills.

Keywords: *Adventure game, Critical thinking, Learning media, Informatics, UEQ*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.2 <i>Game</i> dalam Pembelajaran.....	11
2.3 <i>Critical thinking</i>	15
2.4 Mata Pelajaran Informatika.....	20
2.5 Model Pengembangan Pembelajaran	24
2.6 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	26
2.7 Penelitian Terdahulu.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Jenis Penelitian.....	29
3.2 Desain Penelitian.....	29
3.3 Prosedur Penelitian.....	30
3.4 Populasi dan Sampel	34
3.5 Instrumen Penelitian.....	34
3.6 Teknik Pengumpulan Data	38
3.7 Analisis Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42

4.1 Temuan	42
4.2 Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	81
RIWAYAT HIDUP	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Prosedur Penelitian ADDIE.....	30
Gambar 3. 2. Ilustrasi indikator <i>Critical thinking</i> dalam <i>Game</i>	32
Gambar 3. 3. Aspek penilaian tanggapan siswa	37
Gambar 3. 4. Aspek <i>Critical thinking</i>	41
Gambar 3. 5. Kategori <i>Benchmark</i> UEQ.....	41
Gambar 4. 1. <i>Flowchart Game adventure</i>	46
Gambar 4. 2. Halaman Menu Awal <i>Gameadventure</i>	52
Gambar 4. 3. Halaman Materi.....	52
Gambar 4. 4. Halaman Materi VLOOKUP	53
Gambar 4. 5. Halaman Profil	53
Gambar 4. 6. Halaman <i>Game</i>	54
Gambar 4. 7. Halaman <i>Game</i> Informasi Studi Kasus	54
Gambar 4. 8. Halaman <i>Game Clarification</i>	55
Gambar 4. 9. Halaman <i>Game Assessment</i>	55
Gambar 4. 10. Halaman <i>Game Skor Assessment</i>	56
Gambar 4. 11. Halaman <i>Game Inference</i>	56
Gambar 4. 12. Halaman <i>Game over</i>	57
Gambar 4. 13. Diagram Skala UEQ.....	65
Gambar 4. 14. UEQ <i>Benchmark Chart</i>	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Implementasi indikator <i>critical thinking</i> dalam pembelajaran	33
Tabel 3. 2. Aspek penilaian ahli materi	35
Tabel 3. 3. Aspek penilaian ahli media pembelajaran	36
Tabel 3. 4. Kriteria <i>likert</i> menurut sugiyono	40
Tabel 4. 1. Tujuan Pembelajaran	43
Tabel 4. 2. Kompetensi dasar (KD) dan Capaian Pembelajaran (CP).....	43
Tabel 4. 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	44
Tabel 4. 4. <i>Storyboard Adventure game</i>	47
Tabel 4. 5. Implementasi Indikator <i>Critical thinking</i> dalam <i>Game</i>	49
Tabel 4. 6. Skenario pengujian <i>blackbox</i>	50
Tabel 4. 7. Implementasi <i>Critical thinking</i> dalam Tahapan <i>Game</i>	57
Tabel 4. 8. Penilaian Ahli Materi	59
Tabel 4. 9. Penilaian Ahli Media Pembelajaran	60
Tabel 4. 10. Saran Ahli	62
Tabel 4. 11. Hasil Jawaban Responden	64
Tabel 4. 12. Tabel Konversi UEQ Negatif	64
Tabel 4. 13. Tabel Konversi UEQ Positif.....	64
Tabel 4. 14. Skala UEQ (Rata rata dan Variasi)	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing	81
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	83
Lampiran 3. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	84
Lampiran 4. Hasil Wawancara Guru	85
Lampiran 5. <i>Storyboard</i>	91
Lampiran 6. <i>Flowchart</i>	96
Lampiran 7. Hasil <i>judgement</i> materi	97
Lampiran 8. Hasil <i>judgement</i> media	99
Lampiran 9. Hasil <i>Blackbox testing</i>	101
Lampiran 10. Tampilan itch.io	106
Lampiran 11. Hasil jawaban siswa	107
Lampiran 12. Dokumentasi pelaksanaan penelitian.....	108
Lampiran 13. Potongan Kode Program Media Pembelajaran <i>Adventure game</i> ..	109
Lampiran 14. Hasil cek plagiarisme.....	111

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2021). Pengembangan Media *Game*Edukasi *Adventure* Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1501–1513. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697>
- Anggitasari, V., & Widyaningrum, T. (2021). Pengembangan Berpikir Kritis Melalui Analisis Jurnal. *Nasional Pendidikan*, 1(1), 1954–1960. <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/SemNasPPG/article/download/12105/2642>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anwar, A. (2022). Media sosial sebagai inovasi pada model PjBL dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 239–250. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44230>
- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaluddin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664– 669.
- Assulamy, H., Disma, D. R. I., Sulistiyaningrum, F., Aunurrahman, & Warneri. (2024). Mata pelajaran informatika dalam kurikulum merdeka pada pendidikan kesetaraan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 4301–4308.
- Atris Yuliarti Mulyani. (2022). Pengembangan *Critical thinking* Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 100–105. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i1.226>
- Aula, S., Ahmadian, H., & Abdul Majid, B. (2020). Analisa Dan Perancangan *Game*Edukasi *Stu dent Adventure* 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkaya. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21. <https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.7132>
- Fitriani, A., Zubaidah, S., Susilo, H., & Al Muhdhar, M. H. I. (2020). PBLPOE: A *learning* model to enhance students' *critical thinking skills* and scientific attitudes. *International Journal of Instruction*, 13(2), 89–106. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.1327a>
- Hellyana, C. M., Fadlilah, N. I., Wijianto, R., & Ade Putra, K. A. (2023). *Game*Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media Pembelajaran. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96. <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- I, N., & Chaidar, N. A. (2022). Pengaruh Kepercayaan Diri, Kemandirian Belajar, Gaya Belajar, dan Pemberian Tugas Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *JPAK: Jurnal Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan*, 10(2), 215–229.
- Jiwandono, N. R. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis (*Critical thinking*) Mahasiswa Semester 4 (Empat) Pada Mata Kuliah Psikolinguistik. *EdHumanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.33752/edhumanistics.v4i1.351>
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis GameEdukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *SEMAI: Seminar ...*
- Magdalena, I., Hasna Aj, A., Auliya, D., & Ariani, R. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Vi Dalam Pembelajaran Ipa Di Sdn Cipete 2. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 153–162. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Marzuki, F. C. (2009). *GameBerbasis Adventure Sebagai Pendukung Anak Usia Dini*. 1–11.
- Maulidia, L., Nafaridah, T., Ahmad, Ratumbuysang. Monry FN, & Sari, E. M. (2023). Analisis Keterampilan Abad Ke 21 melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SMA Negeri 2 Bajarsari. *Seminar Nasional (PROSPEK II), Prospek Ii*, 127–133.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mujanah, S. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Critical Thingking dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Mahasiswa UNTAG Surabaya dan Mahasiswa UITM Puncak Alam Malaysia. *Seminar Nasional Konsorsium UNTAG Indonesia Ke-2, Suparni 2016*, 308–323.
- Nofri Yanti, S., Sesmiarni, Z., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3 Di Mtsn 6 Agam. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 687–692. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6490>
- Pangaribuan, F., Supriadi, S., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2023). Pengembangan ELearning Mata Pelajaran Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka Menggunakan Efront Di Smpn 2 Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 1791–1797. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.7251>

- Ramadani, A., Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). *1 2 3 4*. 2(6), 749–756.
- Rini. (2022). Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Communication, Collaboration, *Critical thinking* Dan Creative Thinking (4C) Dengan Pendekatan Model Problem Based *Learning* Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Luqman Al-Hakim Kelas 5 SDN 010 Bengkulu Utara. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(9), 25–30.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2), 177–181.
<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (*Research & Development*) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
<https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Siahaan, Y. L. O., & Meilani, R. I. (2019). Sistem Kompensasi dan Kepuasan Kerja Guru Tidak Tetap di Sebuah SMK Swasta di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Affandy, H., Aminah, N., S., & Supriyanto, A. (2019). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Fluida Dinamis di SMA Batik 2 Surakarta. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 9(1), 25–33.
- Anggraeni, D. F. P., Widodo, W., & Supardi, Z. A. I. (2023). Development of the Android-Based Educational *GameMedia* “Perjalanan Si Maya” as a Formative *Assessment* to Improve *Critical thinking Skills* and Interest in Learning Science for Elementary School Students. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 4(4), 514–533.
<https://doi.org/10.46245/ijorer.v4i4.386>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan *Storyboard* Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331.
<https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Assulamy, H., Disma, D. R. I., Sulistyaningrum, F., Aunurrahman, & Warneri. (2024). Mata pelajaran informatika dalam kurikulum merdeka pada pendidikan kesetaraan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 4301–4308.
- Fatahullah, M. M. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemampuan*

Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Ips Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi , sejarah. 7, 237–252.

Ginting, S., & Irfansyah, I. (2022). Analisis Elemen Dramatis *Game* Petualangan Sebagai Media Penyadartahuan Terhadap Satwa. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 15(2), 160–172. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v15i2.2807>

Herlina, N., Sesmiarni, Z., Zakir, S., & Ilmi, D. (2023). Analisis Hambatan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di MTsN 6 Agam. *Journal of Educational Management and Strategy*, 2(1), 86–103. <https://doi.org/10.57255/jemast.v2i1.231>

Hidayah, N., Amin, L. H., & Kasanah, W. D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di MIM 1 PK Sukoharjo. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 27–38. <https://doi.org/10.28918/ijjee.v2i1.5275>

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, *Implementation* and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, *Implementation* and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.

Hidayat, T. (2021). Rancang Bangun Audio Visual Sebagai Objek Pada Media Pembelajaran Dasar Bahasa Mandarin Berbentuk Aplikasi Interaktif. *Jurnal Ilmiah DASI*, 15(04), 47–52.

Keguruan, F., Kurniawan, F., & Haris Indrakusuma, A. (2024). Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi) Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Adventure* Berbasis Dekstop Materi Suhu dan Kalor Menggunakan Costruct 2. *Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)* , 11(2), 43–49. <https://doi.org/10.35134/jpti.v11i2.206>

Kuswanto, J., Walusfa, Y., Artikel, S., Korespondensi, A., Ratu Penghulu No, J., Sari, K., Baru, T., Raja Tim, B., Ogan Komering Ulu, K., & Selatan, S. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 58–64. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>

Malabay. (2016). Pemanfaatan *Flowchart* Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *Jurnal Ilmu Komputer*, 12(1), 21–26. <https://digilib.esaunggul.ac.id/pemanfaatan-flowchart-untuk-kebutuhan-deskripsi-proses-bisnis-9347.html>

Malambo, P. (2025). Effectiveness of Excel-Assisted Instruction in Teaching Statistics for Learners' Acquisition of 21st Century Skills. *Journal of Research Innovation and Implications in Education*, January. <https://doi.org/10.59765/6359hfy2>

Marzuki, F. C. (2009). *Game* Berbasis *Adventure* Sebagai Pendukung Anak Usia

Dini. 1–11.

- Monalisa, M. (2023). Analisis Berpikir Komputasional Siswa SMP pada Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Informatika. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 298–304. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i3.1596>
- Nggilu, R., Novian, D., Kadim, A. A., & Ashari, S. A. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis GameEdukasi Pada Mata Pelajaran Informatika. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(2). <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.25693>
- Nuraeni, R. D., Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2023). Rancang Bangun GamePetualangan Melalui Cerita Wayang Arjuna Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3257>
- Nurdin, M., Muhaemin, A., Informatika, T., Teknik, F., & Buana, U. S. (2020). *Mengukur User Experience Sistem Informasi Akademik*. 7–10.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 155–158. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10490>
- Pasundan, U. (n.d.). *Feby Inggriyani Nurul Fazriyah*. 3.
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i2.3180>
- Priyono, E. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Edu-Gameadventure pada Standar Kompetensi Mnginstalasi PC di SMKN 1 Tuban. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 1–11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/204>
- Rahman, R., Nasrum, A., & Chairuddin. (2023). Pengembangan Assesmen Matematika SMA Berbasis Website. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 2(2), 125–133. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v2i2.188>
- Rahmawati, I., Hidayat, A., & Rahayu, S. (2020). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Gaya dan Penerapannya. In *Pros. Semnas Pend. IPA Pascasarjana UM* (Vol. 1, p. hal.13).
- Rozi, J. (2024). Analisis Model-Model Pembelajaran Informatika di SMP : Kajian Kepustakaan. *Journal on Education*, 07(01), 427–435.
- Sariyanto, S., Supriyitno, I. J., & Sulistyaningsih, D. (2025). *Digitalisasi*

Pembelajaran : Pengaruh EduGame Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. 4(2), 712–718.

Schrepp, M. (2019). *User Experience Questionnaire Handbook*. URL: https://www.researchgate.net/publication/303880829_{ }User_{ }Experience_{ }Questionnaire_{ }Handbook_{ }Version_{ }2. (Accessed: 02.02. 2017), 1–15. www.ueq-online.org

Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175.

<https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>

Taufik, T., & Wardatul jannah, S. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Istima'. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 2(1), 31–39. <https://doi.org/10.55352/edu.v2i1.934>

Tulus, D., Untu, Z., & Sugeng, S. (2023). Analisis Berpikir Kritis Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Segiempat. *Prosiding Seminar Nasional* ..., 3, 167–176. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm/article/view/2481%0Ahttps://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm/article/download/2481/1315>

Pixelfrog Assets. (n.d.). Tiny Swords [Gameassets]. Retrieved from <https://pixelfrog-assets.itch.io/tiny-swords>