

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. A. Putri, N. Lubis, N. N. Siregar, W. Iskandar, and G. Matvayodha, "Pendekatan Pembelajaran IPA Berbasis Sains di Pendidikan Dasar," *SITTAHJournal Prim. Educ.*, pp. 114–127, 2024, doi: 10.30762/sittah.v5i1.3280.
- [2] M. S. Prayoga and D. A. Kamala, "Pembelajaran Berbasis Lingkungan : Strategi Efektif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bagian-Bagian Tumbuhan pada Siswa SD," *J. Penedidikan dan Pembelajaran*, vol. 04, no. 02, 2025.
- [3] B. Setyawan, S. Widiyanti, and T. Agustin, "Pengenalan Struktur Tumbuhan Dan Fungsi Tumbuhan Berbasis Video Animasi 2D," *J. Tek. Inform. Sains dan Ilmu Komun.*, vol. 2, no. 4, 2024.
- [4] R. N. Siti Haerotun Nisa'i, Harlina Syofyan, Usnul Hotimah, "Penggunaan Metode Ceramah Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas Rendah Dan Tinggi," *Pros. Semin. Nas. Ilmu Pendidik. (SNIP), Univ. Esa Unggul*, no. 9, pp. 258–261, 2022, [Online]. Available: https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/266?utm_source=chatgpt.com
- [5] H. Ayu Sholiha Ariyani Raharjo , Ruffi'i, "Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar," *J. Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 07, pp. 441–452, 2022.
- [6] S. R. Amini, N. Ayu, P. Sikumbang, U. Muhammadiyah, and S. Utara, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa," *Proceeding Int. Semin. Islam. Stud.*, vol. 6, no. 1, pp. 2781–2787, 2025.
- [7] W. Widiana, "Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di

- Sekolah Dasar,” *J. Edutech Undiksha*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- [8] Y. Siswanto and B. E. Putra, “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar,” *Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 5, no. 4, p. 6, 2013, [Online]. Available: <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1019>
- [9] R. T. R. I. Sakti, P. S. Informatika, F. Komunikasi, D. A. N. Informatika, and U. M. Surakarta, “Game Edukasi Pengenalan Tumbuhan Hijau,” *UMSLibrary Cent. Acad. Act.*, 2018.
- [10] E. Satria, Y. Septiana, and R. Ramadhan, “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Bagian-Bagian Tumbuhan Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android,” *J. Algoritm.*, vol. 18, pp. 633–641, 2021.
- [11] Raihan Cahya Adi Putra, Wahyudi wahyudi, Chris Dwi Yanthy, Elok Wigati, and Syarif Fahmi Mauliansyah, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini,” *J. Informasi, Sains dan Teknol.*, vol. 6, no. 1, pp. 62–71, 2023, doi: 10.55606/isaintek.v6i1.92.
- [12] D. Puspita, P. A. Antara, and G. W. Bayu, “BATUMBUH: Game Edukasi Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan,” *J. Media dan Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 327–337, 2024, doi: 10.23887/jmt.v4i3.77315.
- [13] S. S. Saba, “Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains,” *JSE J. Sains Educ.*, vol. 2, no. 02, pp. 33–39, 2024.
- [14] L. A. Annetta, J. Minogue, S. Y. Holmes, and M. T. Cheng, “Investigating The Impact Of Video Games On High School Students’ Engagement And Learning About Genetics,” *Comput. Educ.*, vol. 53, no. 1, pp. 74–85, 2009, doi: 10.1016/j.compedu.2008.12.020.

- [15] S. Sodikin, Y. Efendi, and Y. Yatimollah, "Implementation Of The Multimedia Development Life Cycle In Making Educational Games About Indonesia," *CESS (Journal Comput. Eng. Syst. Sci.*, vol. 8, no. 2, p. 595, 2023, doi: 10.24114/cess.v8i2.48870.
- [16] A. S. K. Nor Rohmawati, "Perlunya Memperhatikan Dimensi Kognitif, Afektif, Psikomotorik dan Bahasa Dalam Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Dasar Dan Sos. Hum.*, vol. 1, no. 9, pp. 1905–1912, 2022, [Online]. Available: <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/2826/2082>
- [17] N. Apsari, "Kemampuan Konitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Metode Inkuiri," *J. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 1, pp. 37–45, 2021, [Online]. Available: <https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/sittah/article/view/3280/1001>
- [18] F. Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Pros. Konf. Pendidik. Nas.*, vol. 2, no. 1, pp. 93–97, 2020, [Online]. Available: http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- [19] Munisah Eny, "Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar," *J. Elsa*, vol. 18, no. 8, pp. 24–32, 2020.
- [20] R. I. Borman and Y. Purwanto, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi," *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 119–124, 2019.
- [21] E. M. Richard, "Multimedia Learning," 2002, *Psychology of Learning and Motivation*. [Online]. Available: [https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(02\)80005-6.%0A](https://doi.org/10.1016/S0079-7421(02)80005-6.%0A)
- [22] A. K. Yadav and S. S. Oyelere, "Contextualized Mobile Game-based Learning Application For Computing Education," *Educ. Inf. Technol.*, vol.

26, no. 3, pp. 2539–2562, 2021, doi: 10.1007/s10639-020-10373-3.

- [23] Johnson, “Conducting Survey Research in a Computing Topics Course: Phubbing and Being Phubbed,” *J. Comput. Sciencs Coll.*, vol. 34, no. 3, pp. 1–120, 2019.
- [24] J. Vuorela, “Differences Between C# and GDScript in Godot Game Engine Business Information Systems Games Production,” *Tampare Univ. Appl. Sci.*, no. December, p. 30, 2024, [Online]. Available: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/874264/Vuorela_Jesse.pdf?sequence=2
- [25] R. D. Saputro, P. Kasih, and S. Rochana, “Penguujian Black Box dan Kuesioner Pada Game Gems Advanture,” *Semin. Nas. Inov. Teknol. UN PGRI Kediri*, pp. 47–52, 2022, [Online]. Available: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/2652>
- [26] Wahyu Widhiarso, “Skalo Program Analisis Skala Guttman,” *Fak. Psikol. Univ. Gadjah Mada*, 2011, [Online]. Available: [https://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/id/eprint/13191/9/Skripsi_Fulltext_\(Yaniar_Adji_Darmawan_16081559\).pdf?](https://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/id/eprint/13191/9/Skripsi_Fulltext_(Yaniar_Adji_Darmawan_16081559).pdf?)



**UPT. PERPUSTAKAAN PUSAT
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA KUPANG**

Nomor Pokok Perpustakaan: 5371002D2020114
Jl. Prof Dr. Herman Johannes, Penfui Timur, Kupang Tengah, Kab. Kupang.
Website: <https://perpustakaan.unwira.com/> e-mail: lib.unwira@gmail.com

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 0367/WM.H16/SK.CP/2026

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Agustinus Joko Arum Elu
NIM : 23122180
Fakultas/Prodi : Teknik/Ilmu Komputer
Dosen Pembimbing : 1. Yulianti Paula Bria, S.T., M.T., Ph.D.
2. Donatus Joseph Manchat, S.Si., M.Kom.
Judul Skripsi/Thesis : **Aplikasi Game Edukasi 'Struktur Tanamanku'
Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android**

Skripsi/Thesis yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **20 (Dua Puluh)%**.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, 04 Maret 2026

Kepala UPT Perpustakaan,

Damianus Dami, S.Ptk.