

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, N. B. L., & Inganah, S. (2025). Pengembangan Escape Game Digital Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kesadaran Budaya Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigama (JPMS)*, 11(1), 156–165. <https://doi.org/10.36987/jpms.v11i1.7570>
- Astuti, T. F., Subarno, A., & Indrawati, C. D. S. (2024). Pemanfaatan website sekolah sebagai sarana promosi dan informasi humas di SMK Negeri 1 Wonogiri. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 8(2), 187–192. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.20961/jikap.v8i2.77776>
- Ayuardini, M., Yulistiana, Kameswari, D., & Damayanti Ayu, Z. (2024). Implementasi Black Box Testing Pada Media Pembelajaran Berbasis Google Sites. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 9(1), 30–37. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/string.v9i1.20674>
- Caniago, B. H. (2025). Perancangan Media Informasi Digital Berbasis Website Interaktif untuk Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal Sistem Informasi, Teknik Informatika, Dan Sistem Komputer*, 1(4), 162–169.
- Condong, D. M., Sihalo, M., & Thayban, T. (2026). Uji N-Gain pada Implementasi STEM pada Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Entropi*, 21(1), 15–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.34312/je.v21i1.37561>
- Darmawan, R., Saputri, C. D., & Mayusdila, H. (2026). Sistem Informasi Dan Stok Batik Jumputan Palembang (Studi Kasus : Umkm Batik Jumputan Di Kelurahan Tuan Kentang , Palembang). *Jurnal Riset Sistem Informasi*, 3(1), 139–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.69714/r5h51q95>
- Emba, D. N. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Website Dengan Model PjBL Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengkonfigurasi Jaringan Pada Siswa Kelas XI TKJ Di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*, 09(02), 163–171.
- Firman, Matahari, & Bassay, P. P. (2023). Pembuatan Website Sekolah Sebagai Media Informasi Pada SD Negeri 42 Kota Sorong Menggunakan Wordpress. *Jurnal PETISI*, 04(02), 77–84.
- Fitri, R. A., & Ma'rifati, R. K. D. N. (2026). Pengembangan Media Digital Escape Room Berbasis Integrasi Canva-Genially Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mtsn 1 Tuban. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah*, 20(2), 530–543.
- Fuadi, S., & Candra, O. (2020). Prototype Alat Penyiram Tanaman Otomatis dengan Sensor Kelembaban dan Suhu Berbasis Arduino. *JTEIN: Jurnal*

Teknik Elektro Indonesia, 1(1), 21–25.

- Gedam, M. N., & Meshram, B. B. (2023). Proposed Secure Activity Diagram for Software Development. *(IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 14(6), 671–680.
- Gufran, Ruslan, & Ilham. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa II SD Julasfi Warraihan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI) p-ISSN:*, 5(3), 1394–1400.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1960>
- Halizah, K. N., Sari, P. K., Salsabiila, H., Dasar, G. S., Jakarta, U. M., & Selatan, T. (2025). Penerapan Digital Escape Room Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Membaca Siswa Kelas 3 Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 211–226.
- Haryati, S. (2022). *DASAR LOGIKA ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN DENGAN BAHASA C++* (R. Fauzan (ed.)). POLIBAN PRESS.
- Jailani, A., & Yaqin, M. A. yaqin2. (2024). Pengujian Aplikasi Sistem Informasi Akademik menggunakan Metode Blackbox dengan Teknik Boundary Value Analysis. *JACIS: Journal Automation Computer Information System*, 4(2), 60–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/jacis.v4i2.78>
- Jasmawati, Kariadinata, R., & Chusni, M. M. (2025). Efektivitas Pembelajaran Langsung dengan Media PPT Kontekstual Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain. *Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 3(02), 152–160.
<https://doi.org/10.61683/jome.v3i02.272>
- Kadek, C. D. P., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 32–40.
- Kamal, A. G., & Wahyono, T. (2024). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Perguruan Tinggi Dengan Pemodelan Berbasis Unified Modeling Language. *Jurnal Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 03(03), 329–347.
- Khairunnisa, Ansori, H., & Suryaningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Jurmadikta (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika) Volume*, 3(1), 33–45.
- Kii, S. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital RantaiMuk pada Pembelajaran IPA SMP Bahasan Rantai Makanan. *Jurnal Media Edukasi Dan Pembelajaran*, 2(2), 150–155.
- Krouska, A., Troussas, C., Mylonas, P., & Sgouropoulou, C. (2025). Exploring the

- Acceptance and Impact of a Digital Escape Room Game for Environmental Education Using Structural Equation Modeling. *MDPI*, 16(528), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/info16070528>
- Kustanto, P., Ramadhan, B. K., & Noe'man, A. (2024). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif. *Journal of Studebts' Research in Computer Science*, 5(1), 83–94.
- Lutfiyanti, R. A., Rahmawati, D. S., Az-zahro, A. C., Fauzi, A. H., Sudibyo, E., & Nurita, T. (2025). Implementasi Model Team Game Tournament Berbasis Monopoli Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Smp Tentang Mitigasi Bencana Atmosfer Dan Polusi Udara. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 06(02), 194–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.56842/jp-ipa>
- Nasution, H. A., Darmana, A., Daulay, R. A., & Kurniawan, E. D. A. (2025). Implementation of a Higher Order Thinking Skills (HOTS) -Based Chemistry Module with a Science , Technology , Engineering , and Mathematics (STEM) Approach on Thermochemistry Material. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 5(2), 285–289. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Oktarino, A., Amri, I. T., Afriansyah, A., Shobur, A. F., Gultom, B., & Dauli, R. (2024). Implementasi Diagram Unified Modeling Language (UML) Sistem Informasi Berbasis Web SD Negeri 042 / XI Seberang Kota Sungai Penuh Implementation of UML (Unified Modeling Language) Diagram of Web-Based Information System of SD Negeri 042 / XI Seberang S. *CESS (Journal of Computing Engineering, System and Science)*, 9(2), 631–643.
- Prayudi, A., Sasmita, L., Supriyaddin, S., Burhanuddin, B., & Mahdin, M. (2025). Pengembangan Game Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar berbasis Case Method dan Team Based Project. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 7(01), 369–382.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*.
- Putra, B. M. J., Fu'adi, A., & Yuniarti, D. F. A. (2022). Analisa dan Rancangan Sistem Informasi Pariwisata Pacitan dengan UML dan ERD. *Information System For Educators and Professionals*, 7(1), 63–72.
- Qiftiyah, M., & Fatonah, D. S. (2021). *Analisis Higher Order Thinking Skills (Hots) Dalam Bahan Ajar Ipa Sd/Mi*. Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta 55281.
- Ramdany Wahyu, S., Kaidar Aulia, S., Aguchino, B., Amelia Alira Putri, C., & Angie, R. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering*

System (JIES), 5(1), 30–41.

- Rosita, D., Isnaynun, Andrea, R., & Pratama, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Smp. *Jurnal Muara Pendidikan*, 10(1), 39–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/mp.v10i1.2596>
- Sabila, A., Indriani, T. A., Suhendratnoko, I., Nurkholis, R., & Fajri, M. U. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 8(11), 45–51.
- Şahin, G. (2023). Designing a digital escape room game: An experience of a digital learning tool in basic education. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 6(4), 925–946.
- Saputra, I. G. E. (2021). Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 715–736. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.301>
- Saputra, T., Purnomo, E. A., & Joko, I. (2025). Peningkatan Kemampuan Higher Order Thinking Skills (HOTS) Melalui Optimaliasi Metakognitif Siswa : A Systematic Literature Review. *Jurnal Ilmu Matematika*, 6(1), 396–408. <https://doi.org/https://doi.org/10.63976/jimat.v6i1.854>
- Uminingsih, Ichsanudin, M. N., Yusuf, M., & Suraya. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123>
- Wayahdi, M. R., & Ruziq, F. (2023). Pemodelan Sistem Penerimaan Anggota Baru dengan Unified Modeling Language (UML) (Studi Kasus : Programmer Association of Battuta). *Jurnal Minfo Polgan*, 12(01), 1514–1521. <https://doi.org/https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12870>
- Yusril, M., Paembonan, S., & Abduh, H. (2024). Rancang Bangun Sistem E-Learning Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter Di Sman 9 Luwu. *JITET (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 12(3), 3306–3315. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/jitet.v12i3.5136>
- Zainal Fanani, M. (2013). Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (Hots) Dalam Kurikulum. *Journal of Islamic Religious Education*, 2(1), 57–76.