

## ORIGINAL ARTICLE

**Kepuasan Penggunaan Aplikasi *Med-Pharm Games* dalam Pembelajaran**Rani Tiara Desty<sup>1\*</sup>, Dessy Ratna Sari<sup>1</sup>, Desi Fujiana<sup>1</sup><sup>1</sup>Jurusan Farmasi Poltekkes Kemenkes Surakarta  
Jl. Ksatria No.2, Danguran, Klaten Selatan, Klaten 57425\*E-mail: rani.tiara@poltekkes-solo.ac.id  
<https://orcid.org/0009-0006-7381-3194> (R. T. Desty)**ABSTRAK**

Teknologi dan pendidikan menjadi kesatuan dalam perkembangan zaman. Game edukasi adalah permainan yang diciptakan untuk memicu kekuatan berpikir. Salah satu perkembangan game edukasi bagi mahasiswa adalah Aplikasi *Med-Pharm Games* berfungsi untuk mengetahui nama-nama obat dan kegunaanya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *Med-Pharm Games*. Penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan pengambilan data secara *cross-sectional*. Populasi dan sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa semester 1 Jurusan Farmasi Kampus 3 Poltekkes Kemenkes Surakarta berjumlah 40 mahasiswa. Variabel yang diteliti adalah kepuasan pengguna aplikasi yang mencakup dimensi isi dan kemudahan penggunaan. Analisis data menggunakan analisis univariat secara statistik. Hasil penelitian menunjukkan lebih banyak responden yang berjenis kelamin perempuan (92,5%) dibanding laki-laki. Sebagian besar (72,5%) responden berusia 18 tahun. Pada dimensi isi bahwa hampir seluruh responden menilai susunan bahasa yang digunakan pada aplikasi sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia maupun bahasa asing dengan sangat baik. Lebih dari separuh responden (70,0%) menyatakan game ini dapat membantu mahasiswa untuk memahami materi farmakologi dengan sangat baik. Sebagian besar responden (47,5%) menyatakan sangat puas saat menggunakan *Med-Pharm Games*. Hal akurasi dari sistem perlu diperbaiki dari aplikasi. Dengan demikian, dapat meningkatkan kinerja operasi dari aplikasi *Med-Pharm Games*.

**Kata Kunci:** Farmasi, Games, Kepuasan.**ABSTRACT**

Technology and education have become one in the development of the times. Educational games are games created to stimulate thinking. One of the developments in educational games for students is the *Med-Pharm Games* application which functions to find out the names of medicines and their uses. The aim of this research was to find out how satisfied students in using the *Med-Pharm Games* application. This type of research was quantitative descriptive, with using a *cross-sectional* approach. The population and sample of this research were 1st semester students of Department of Pharmacy at Campus 3 of the Surakarta Ministry of Health Polytechnic, with a total of 40 students. The variable studied was the satisfaction of application users which includes the dimensions of content and ease of use. Data analysis used statistical univariate analysis. The research results showed that female respondents (92.5%) was more than male. Most respondents (72.5%) were 18 years old. In the content dimension, almost all respondents assessed that the grammar used in the application complies very well with the rules of Indonesian and foreign languages. More than half of respondents (70%) stated that this game could help students to understand pharmacology material very well. Most respondents (47.5%) stated that they were very satisfied when using *Med-Pharm Games*. The accuracy of the system needs to be improved from the application. Thus, it can improve the operating performance of the *Med-Pharm Games* application.

**Keywords:** Games, Pharmacy, Satisfaction.

## PENDAHULUAN

Pada zaman ini masyarakat sudah tidak asing dengan teknologi dan bahkan kehidupannya bergantung pada teknologi. Hal tersebut dapat dibuktikan dari pemanfaatan teknologi pada berbagai macam bidang seperti pendidikan, kesehatan, ekonomi, sosial, budaya serta bidang lainnya. Perkembangan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini disebabkan oleh pendidikan karena ilmu pengetahuan didasari dari pendidikan (Yulianti *et al.*, 2020).

Di dunia pendidikan perkembangan teknologi menjadikan perkembangan pula pada media pembelajaran. Proses pembelajaran tidak selalu menggunakan cara konvensional yang hanya mengandalkan suara guru dan alat tulis saja, melainkan dengan media yang dapat memicu aktivitas intelektual siswa (Cuc, 2014).

*Game* adalah kegiatan yang memiliki ciri berupa kesenangan yang tidak pasti, aktivitas yang tidak produktif, dan dibatasi oleh aturan. *Game* memiliki manfaat untuk mengasah perkembangan otak, meningkatkan fokus dan melatih untuk melaksanakan pemecahan masalah dengan tepat dan cepat. Meskipun perkembangan permainan telah meluas di Indonesia, citra permainan di masyarakat sering dianggap sebagai media hiburan semata daripada media pembelajaran. Banyak orang masih beranggapan bahwa permainan hanya membuang-buang waktu dan tidak berguna, sehingga perlu dibuktikan bahwa permainan juga bisa memberikan banyak manfaat seperti permainan edukatif (Fauzi *et al.*, 2019). Pada tahun 2014, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melakukan survei terhadap pengguna internet aktif di Indonesia. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa terdapat sekitar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna internet aktif di Indonesia yang bermain *game online* (Kusumawati *et al.*, 2017).

Metode pembelajaran interaktif yang efektif untuk anak usia dini adalah dengan menggunakan *game* edukasi. Hal ini disebabkan oleh rasa ingin tahu yang tinggi pada anak-anak di usia dini terhadap lingkungan sekitarnya (Rahman & Tresnawati *et al.*, 2016). *Game* edukasi menekankan dukungan terhadap proses pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar. Bagi sebagian anak, kata "belajar" bisa terdengar menakutkan, sehingga diharapkan dengan adanya *game* pendidikan yang menarik, anak-anak tidak akan menyadari bahwa mereka sedang belajar, sehingga mereka akan merasa senang dan termotivasi untuk belajar (Siswanto & Putra, 2013).

Salah satu bentuk edukasi untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa adalah berupa permainan teka-teki. Permainan teka-teki adalah permainan yang menyenangkan dan merangsang pikiran pemainnya untuk berpikir secara mendalam serta menemukan jawaban dari soal atau tebakan yang diberikan. (Ristalia *et al.*, 2018). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat *game* teka-teki dalam bentuk digital bagi mahasiswa farmasi. Aplikasi tersebut adalah *Med-Pharm Games*. *Game* ini merupakan *game* teka-teki yang berfungsi untuk mengetahui nama-nama obat dan

kegunaannya bagi mahasiswa. *Game* ini diharapkan dapat membuat mahasiswa menjadi lebih tertarik dalam mempelajari obat dan kegunaannya sehingga perlu diketahui kepuasan mahasiswa sebagai pengguna aplikasi *Med-Pharm Games*.

Kepuasan adalah perasaan seseorang setelah membandingkan harapannya dengan kinerja atau hasil yang dialaminya (Ramadiani *et al.*, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Doll menunjukkan bahwa dalam mengukur kepuasan pengguna aplikasi, dapat mencakup beberapa dimensi diantaranya keakuratan, isi, penggunaan, tampilan, kemudahan dan ketepatan waktu. Kepuasan dapat menjadi indikator keinginan pengguna untuk terus menggunakan suatu teknologi atau inovasi. Kepuasan muncul dan dapat diukur setelah pengguna mengoptimalkan penggunaan sebuah teknologi atau inovasi sebagai bagian evaluasi untuk penyempurnaan suatu teknologi (Doll *et al.*, 2014). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *Med-Pharm Games* untuk mempelajari obat dan kegunaannya..

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dari penelitian adalah mahasiswa aktif di Kampus 3 Poltekkes Kemenkes Surakarta Jurusan Farmasi semester 1 tahun ajaran 2023-2024. Adapun sampel dari penelitian ini adalah total sampling dengan jumlah 40 mahasiswa. Responden diberikan penjelasan tentang penelitian ini sebelum mengisi kuesioner dan pengisian kuesioner berdasarkan kesediaan responden secara sukarela. Data responden dijamin kerahasiaannya dan hanya pihak peneliti yang mengetahuinya.

Variabel yang diteliti adalah kepuasan dengan subvariabel dimensi isi dan dimensi kemudahan. Instrumen penelitian dengan menggunakan kuesioner yang telah dilakukan uji validitas isi berdasarkan beberapa pustaka yang relevan dan dinyatakan valid. Kuesioner juga terbukti reliabel dengan Alpha Cronbach sebesar 0,782. Pengambilan data dilakukan secara langsung dengan menggunakan *google form* atau lembar kuesioner. Isi dari kuesioner tersebut dibagi menjadi karakteristik responden, meliputi usia dan jenis kelamin. Sedangkan dimensi isi terdapat 5 pertanyaan yang berisi tentang materi dan soal-soal yang ada pada aplikasi *Med-Pharm Games*. Dimensi kemudahan terdapat 5 pertanyaan yang berisi tentang petunjuk *games*, navigasi, dan manfaat. Untuk menjawab 10 pertanyaan tersebut, responden dapat memilih salah satu dari 4 pilihan jawaban yaitu K = Kurang, C = Cukup, B = Baik, dan SB = Sangat Baik.

Data dianalisis secara deskriptif untuk menganalisis karakteristik responden. Analisis kepuasan responden dengan mengkategorikan menjadi 5 tingkatan yaitu sangat puas apabila jumlah skor yang didapatkan responden dibagi total skor dengan nilai 81-100, puas apabila jumlah skor yang didapatkan responden dibagi total skor dengan nilai 61-80, cukup puas apabila jumlah skor yang didapatkan responden

dibagi total skor dengan nilai 41-60, kurang puas apabila jumlah skor yang didapatkan responden dibagi total skor dengan nilai 21-40, dan sangat kurang puas jika skor yang didapatkan responden dibagi total skor dengan nilai 0-20.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden

Berdasarkan Tabel 1, karakteristik responden meliputi gender dan umur. Dari 40 responden hampir seluruhnya berjenis kelamin perempuan yaitu 37 orang (92,5%). Usia responden berkisar 17-19 tahun, lebih dari separuh responden (29 orang; 72,5%) berusia 18 tahun. Hasil ini mirip dengan hasil penelitian Inaray yang menunjukkan bahwa game lebih sering digunakan oleh usia 18-20 tahun sebanyak 65,8% (Inaray, 2022).

Tabel 1. Karakteristik Responden (n=40)

Karakteristik		n (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	3 (7,5)
	Perempuan	37 (92,5)
Usia	17 Tahun	4 (10,0)
	18 Tahun	29 (72,5)
	19 Tahun	7 (17,5)

### Dimensi isi

Tabel 2 menampilkan jumlah responden yang memilih jawaban untuk jawaban pertanyaan dimensi isi game. Pada tabel ini hanya mencantumkan jumlah responden dengan jawaban B (baik) dan SB (sangat baik) dan tidak dicantumkan data jawaban K (kurang) dan C (cukup) karena tidak seorangpun responden memilih jawaban tersebut.

Berdasarkan Tabel 2 dimensi isi dari *Med-pharms Games* menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden (55,0%) menyatakan bahwa game sudah mencakup materi mata kuliah farmakologi dengan sangat baik. Lebih dari separuh responden (60,0%) menyatakan aplikasi dapat menghasilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan dengan sangat baik. Lebih dari separuh responden (60,0%) menyatakan soal-soal pada aplikasi disusun secara runtut mulai dari tingkat pemahaman hingga penerapan sangat baik. Lebih dari tiga perempat responden (77,5%) menyatakan susunan bahasa yang digunakan pada aplikasi sudah sesuai dengan aturan bahasa Indonesia maupun bahasa asing dengan sangat baik. Lebih dari separuh responden (70,0%) menyatakan game ini menjadikan pengguna lebih tertarik dengan materi perkuliahan dengan sangat baik. Berdasarkan hasil dari penelitian mayoritas responden menilai sangat baik terkait isi dari *Med-Pharms games* yang sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas 4 Sekolah Dasar dengan memberikan percobaan *blackbox (games blackbox)* pada responden berupa game pembelajaran Bahasa Inggris tentang pengenalan benda yang ada di rumah memberikan hasil baik serta sesuai dengan yang diinginkan (Irsyadi *et al.*, 2019). Hasil menunjukkan 69% responden menilai "Sangat Setuju" yang menampilkan

tingkatan penerimaan yang cukup tinggi dari pengguna aplikasi game edukatif tersebut, dimana hal ini sejalan dengan 60,0% responden menilai aplikasi *Med-Pharm Games* dapat dengan sangat baik menghasilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Hasil ini juga selaras dengan penelitian Rahmasari & Yanursari (2017) dalam pembelajaran untuk penguasaan materi berbasis *game edukatif*, menunjukkan signifikansi sebanyak 53,3%. Secara keseluruhan, tingkat penilaian pada elemen kemampuan belajar menunjukkan signifikansi yang baik, yaitu game dapat diterima dalam proses pembelajaran oleh anak-anak. Dimensi isi/konten dari sistem terdiri dari fungsi yang digunakan oleh pengguna aplikasi dan informasi yang dihasilkan oleh sistem. Isi juga mengukur apakah sistem menghasilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Semakin lengkap informasi yang diberikan oleh sistem, semakin tinggi tingkat kepuasan pengguna.

Tabel 2. Jawaban Responden pada Dimensi Isi (n=40)

Pertanyaan	n (%)	
	B	SB
Game ini sudah mencakup materi mata kuliah farmakologi	18 (45,0)	22 (55,0)
Apakah aplikasi dapat menghasilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan Anda	16 (40,0)	24 (60)
Soal-soal disusun secara runtut mulai dari tingkat pemahaman hingga penerapan	16 (40,0)	24 (60)
Tata bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia maupun bahasa asing	9 (22,5)	31 (77,5)
Dengan game ini pengguna menjadi lebih tertarik dengan materi perkuliahan.	12 (30,0)	28 (70,0)

Keterangan : B = Baik, SB = Sangat Baik

### Dimensi kemudahan

Tidak seorangpun dari 40 responden memilih jawaban K (kurang) untuk 5 pertanyaan terkait dimensi kemudahan sehingga hanya 3 pilihan jawaban lainnya yang ditampilkan pada Tabel 3.

Berdasarkan Tabel 3 subvariabel dimensi kemudahan dari *Med-pharms Games* menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden (60,0%) menilai sangat baik untuk kemudahan melakukan proses input data ke sistem. Lebih dari separuh responden (60,0%) juga menilai sangat baik untuk navigasi yang tersedia pada aplikasi mudah dioperasikan dengan keterangan yang jelas. Enam puluh persen responden menyatakan petunjuk sebelum memulai permainan jelas sudah sangat baik. Hampir tiga perempat dari responden (70,0%) menyatakan game ini dapat membantu mahasiswa untuk memahami materi farmakologi dengan sangat baik. Game ini dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dengan sangat baik yang dinilai sebanyak lebih dari separuh responden (67,5%). Sebagian besar responden menilai game ini mudah

untuk dioperasikan dan lebih memudahkan dalam memperdalam materi perkuliahan. Dimensi kemudahan digunakan untuk mengukur kepuasan dari segi kemudahan penggunaan, seperti input data, pengolahan data, dan pencarian informasi.

Tabel 3. Jawaban Responden pada Dimensi Kemudahan (n=40)

Pertanyaan	n (%)		
	C	B	SB
Proses input data ke sistem mudah untuk dilakukan	0 (0,0)	16 (40,0)	24 (60,0)
Navigasi yang tersedia mudah dioperasikan dengan keterangan yang jelas	0 (0,0)	16 (40,0)	24 (60,0)
Petunjuk sebelum memulai permainan jelas	1 (2,5)	15 (37,5)	24 (60,0)
Game ini dapat membantu mahasiswa untuk memahami materi farmakologi	0 (0,0)	12 (30,0)	28 (70,0)
Game ini dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa	0 (0,0)	13 (32,5)	27 (67,5)

\*Keterangan :C= Cukup, B = Baik, SB = Sangat Baik

Penelitian sebelumnya menunjukkan kelebihan pada aplikasinya terkait kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan pengalaman pengguna yang disajikan dalam platform Android. Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin penting karena kemajuan teknologi yang pesat telah mempermudah kegiatan belajar mengajar, pembelajaran menarik dan dapat dilakukan di mana saja (Prasetyo *et al.*, 2020).

Selain itu, mengingat perkembangan teknologi yang berjalan seiring dengan perkembangan zaman, penting untuk memanfaatkan dampak positifnya secara maksimal. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah melalui aplikasi Android. Penggunaan Android sebagai media belajar dinilai efektif dan efisien, karena membuat pelajar lebih tertarik untuk belajar dengan memanfaatkan aplikasi Android sebagai media bermain sambil belajar (Putra *et al.*, 2023).

#### **Kepuasan pengguna med pharms games**

Responden juga diminta pendapatnya setelah menggunakan *Med-pharms Games* tentang kepuasannya dengan memilih 5 pilihan jawaban seperti tertera pada Tabel 4.

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar responden (47,5%) menyatakan sangat puas menggunakan *Med-pharms Games*. Namun, hal ini tidak boleh dianggap sebagai indikasi bahwa kinerja aplikasi *Med-pharms Games* sudah sempurna. Terdapat 17,5% responden yang merasa sangat tidak puas saat menggunakan aplikasi ini, menunjukkan bahwa masih ada banyak aspek yang perlu diperbaiki, terutama terkait akurasi sistem. Dimensi akurasi ini harus menjadi fokus utama bagi pengembang aplikasi untuk ditingkatkan, sehingga kinerja aplikasi dapat lebih optimal. Dengan

demikian, kinerja operasional dari aplikasi *Med-Pharms Games* dapat meningkat. Hutami menyatakan bahwa untuk menilai baik atau tidaknya sebuah aplikasi, perlu ada penilaian terhadap konten, kemudahan penggunaan, akurasi, format, dan ketepatan waktu (Hutami & Camilia, 2017). Hal ini berguna untuk memudahkan belajar dan meningkatkan produktivitas, meskipun akan tetap ada hambatan dalam implementasinya (Gopalakrishnan *et al.*, 2020).

Tabel 4 Kepuasan Pengguna *Med Pharms Games* (n=40)

Tingkat Kepuasan	n(%)
Sangat Kurang puas	7 (17,5)
Kurang puas	6 (15)
Cukup puas	5 (12,5)
Puas	3 (7,5)
Sangat puas	19 (47,5)

Penelitian oleh Titon Agung Saputro *et al.* (2018) menunjukkan bahwa validitas media pembelajaran yang diuji pada skala kecil dengan hasil 86,3%, yang dikategorikan sangat layak. Pengujian pada skala besar memperoleh hasil 84,44%, juga dikategorikan sangat layak. Sehingga, media pembelajaran game ini memberikan pengaruh positif pada hasil belajar siswa (Saputro *et al.*, 2018). Penelitian oleh Alifiar *et al.* (2020) juga mendukung hal ini, menyatakan bahwa permainan *Board Game Pharmapolein* terbukti dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa farmasi tentang ilmu kefarmasian (Alifiar, 2020).

Keputusan pengguna untuk terus menggunakan aplikasi yang dikembangkan dipengaruhi oleh manajemen data dan kesesuaian dengan kebutuhan masyarakat (Vaghefi & Tulu, 2019). Dampak positif dari game pembelajaran adalah meningkatkan konsentrasi belajar dan keaktifan siswa di kelas (Hidayatullah, 2020).

#### **KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden yaitu (47,5%) menyatakan sangat puas saat menggunakan *Med-pharms Games*. Sebagian besar responden menilai game ini mudah untuk dioperasikan dan lebih memudahkan dalam memperdalam materi perkuliahan. Akan tetapi, masih terdapat 17,5% responden yang merasa sangat kurang puas ketika menggunakan aplikasi ini. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi ini masih perlunya diperbaiki terutama dalam hal akurasi dari sistem sehingga dapat meningkatkan kinerja dari aplikasi *Med-pharms Games*.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada responden, dan seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian penelitian ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alifiar, I. Tenderly, F., and Nurhayati, A. (2020) 'Pengaruh Metode Permainan Boardgame Education "Pharmapolein" terhadap Pemahaman Materi Kefarmasian Mahasiswa.', *Jurnal Farmasi Lampung*, 9(2), pp. 92-98. doi: 10.37090/jfl.v9i2.337.
- Cuc, M. C. (2014) 'The Influence of Media on Formal and Informal Education.', *Procedia-Social and Behavioral Science*, 143, pp. 68-72. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.07.359.
- Doll, W. J., Deng, X., Raghunathan, T. S., Torkzadeh, G., and Xia, W. (2014) 'The Meaning and Measurement of User Satisfaction: A Multigroup Invariance Analysis of The End-User Computing Satisfaction Instrument.', *Journal of Management Information Systems*, 21(1), pp. 227-262. doi: 10.1080/07421222.2004.11045789.
- Fauzi, G., Rahayu, Y.D., and Pratama, F.R. (2019) 'Aplikasi Game Edukatif Anak sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif.', *Jember: Universitas Muhammadiyah Jember*.
- Gopalakrishnan, L., Buback, L., Fernald, L., Walker, D., and Diamond-Smith, N. (2020) 'Using Mhealth to Improve Health Care Delivery in India: A Qualitative Examination of The Perspectives of Community Health Workers and Beneficiaries.', *PLOS ONE*, 15(1), pp. 227451. doi: 10.1371/journal.pone.0227451.
- Hidayatulloh S., Praherdhiono H., and Wedi A. (2020) 'Pengaruh Game Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam.', *Jurnal Kajian Teknologi dan Pendidikan*, 3(2), pp. 199-206. doi: 10.17977/um038v3i22020p199.
- Hutami, R. R., and Camilia, D. R. (2017) 'Analisis Kepuasan pada Pengguna Sistem TCS Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Studi Kasus: PT. TLK, Bandung).', *Jurnal Manajemen Indonesia*, 16(1), pp. 15. doi: 10.25124/jmi.v16i1.724.
- Inaray S. (2022) 'Pengujian Kepuasan Sistem Informasi Menggunakan End-User Computing Satisfaction Studi Kasus: Sistem Informasi Akademik UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.', *Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Irsyadi, F. Y., Annas, R., and Kurniawan, Y. I. (2019) 'Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.', *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 9(2), pp. 78-92. doi: 10.34010/jati.v9i2.1844.
- Kusumawati R., Aviani Y.I., and Molina Y. (2017) 'Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan.', *Jurnal Riset Aktual Psikologi*, 8(1), pp. 88. doi: 10.24036/rapun.v8i1.7955.
- Prasetyo, H., Widaningrum, I., and Astuti, I. P. (2020) 'Game Edukasi Math & Trash Berbasis Android dengan Menggunakan Scirra Construct 2 dan Adobe Phonegap.', *Jurnal Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi*, 4(1), pp. 37-49. doi: 10.29207/resti.v4i1.1385.
- Putra, I M. A. R., Kesiman, M. W. A., and Darmawiguna, I G. M. (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di Kelas X SMKN 1 Manggis', *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 12(1), pp. 17-25.
- Rahman, R. A., and Tresnawati, D. (2016) 'Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia.', *Jurnal Algoritma*, 13(1), pp. 184-190. doi: 10.33364/algoritma/v.13- 1.184.
- Ramadiani, A., Haryaka, U., Agus, F., and Kridalaksana, A. H. (2017) 'User Satisfaction Model for e-Learning Using Smartphone. *Procedia Computer Science*.', 116, pp. 373-380. doi: 10.1016/j.procs.2017.10.070.
- Rahmasari, E. A., and Yanuarsari, D. H. (2017) 'Kajian Usability dalam Konsep Dasar User Experience pada Game "ABC Kids-Tracing and Phonics" sebagai Media Edukasi Universal untuk Anak.', *Demandia*, 2(1), pp. 49-71. doi: 10.25124/demandia.v2i01.770.
- Ristalia, S. Sasmiami, and Surahman, M. (2018) 'Aktivitas Bermain Teka-teki Meningkatkan Kemampuan Kekasaran Anak Usia Dini.', *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), pp. 11-18.
- Saputro, T. A., Kriswandani, & Ratu, N. (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Materi Aljabar Kelas VII.', *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 2(1), pp. 1-8. doi: 10.31764/jtam.v2i1.219.
- Siswanto, Y., and Putra, B. E. (2013) 'Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar.', 5(4), pp. 6. doi: 10.3112/speed.v5i4.1019.
- Vaghefi, I., and Tulu, B. (2019) 'The Continued Use of Mobile Health Apps: Insights from a Longitudinal Study.', *JMIR MHealth and UHealth*, 7(8), pp. 12983. doi: 10.2196/12983.
- Yulianti A, Ekohariadi. (2020) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.', *Jurnal IT-EDU*. 5(1), pp. 527-533.