

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. K. Rini and Y. Wiyarno, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Melalui Aplikasi KAHOOTSIWA Kelas VII SMP Negeri 1 Rembang KAB. Pasuruan,” *Jurnal Education and development*, vol. 7, no. 2, p. 261, 2019.
- [2] I. F. Nisa, “Kebijakan dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia.,” *Seminar Nasional Pendidikan*, vol. Vol.1, no. 1, 2020.
- [3] T. A. Hasanah, D. C. Victoria, and I. Anita, “Penggunaan media flash card untuk meningkatkan daya ingat kosakata bahasa inggris siswa kelas 4 sekolah dasar,” *Primaria Educationem Journal (PEJ)*, vol. 2, no. 2, pp. 187–192, 2019.
- [4] M Ivan Mahdi, “Kecakapan Bahasa Inggris di Indonesia Peringkat Kelima Asean,” Feb. 03, 2022. <https://dataindonesia.id/ragam/detail/kecakapan-bahasa-inggris-di-indonesia-peringkat-kelima-asean> (accessed Jan. 11, 2023).
- [5] H. D. Ahmad, “Pengembangan Startegi Pembelajaran MI/SD Yang Inovatif Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka,” *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 1, no. 1, pp. 327–336, 2022.
- [6] H. W. Utomo, T. Kusakabe, A. Sultoni, and D. Setyowati, “CHALLENGES FACED BY ENGLISH TEACHER IN TEACHING: CASE STUDY OF JUNIOR HIGH SCHOOL IN BANJARNEGARA REGENCY,” 2020.
- [7] F. I. Rahma, “Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar),” *Jurnal Studi Islam: Pancawahana*, vol. 14, no. 2, pp. 87–99, 2019.
- [8] S. Hidayatulloh, H. Praherdhiono, and A. Wedi, “Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam,” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 3, no. 2, pp. 199–206, 2020.
- [9] A. Kusuma and R. R. Santika, “Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Timun Mas Dengan Penerapan Multimedia Development Life Cycle (MDLC),” in *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI)*, 2022, pp. 858–866.

- [10] R. Nuqisari and E. Sudarmilah, "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android," *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, vol. 19, no. 2, pp. 86–92, 2019.
- [11] M. D. Afrian and P. A. Raharja, "Implementasi Augmented Reality Media Pengenalan Hardware Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle Dan Prototype," *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika*, vol. 7, no. 2, pp. 229–242, 2022.
- [12] A. S. Puspaningrum, S. Suaidah, and A. C. Laudhana, "Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 25–35, Jun. 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.150.
- [13] I. G. A. B. S. Dewi and N. N. Ganing, "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 6, no. 1, 2022.
- [14] T. A. A. Krisnandi, N. A. Prasetyo, and F. M. Wibowo, "Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Matematika Materi Penjumlahan Kelas 1 Sekolah Dasar Menggunakan Construct 2," in *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2023, pp. 241–253.
- [15] U. Zuhdi, "Pengembangan Media Game Edukasi VOCALISH (VOCABULARY OF ENGLISH) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV SDN Gedangan 2," *JPGSD*, vol. 9, pp. 3618–3629, 2021.
- [16] I. K. H. Saptiawan, I. G. Suardika, and I. M. Rudita, "Game Edukasi Puzzle Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android," *Jurnal Fasikom*, vol. 11, no. 1, pp. 1–6, 2021.
- [17] R. Nuqisari and E. Sudarmilah, "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android," *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, vol. 19, no. 2, pp. 86–92, 2019.
- [18] R. Gunawan, T. H. Prastyawan, and Y. Wahyudin, "Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, vol. 17, no. 1, pp. 1–15, 2022.

- [19] I. I. Purnomo, "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Technologia: Jurnal Ilmiah*, vol. 11, no. 2, pp. 86–90, 2020.
- [20] L. L. B. A. M. Pengacakan, "RANCANG BANGUN GAME PENGENALAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2," *Jurnal Teknologi Pintar*, vol. 3, no. 6, 2023.
- [21] J. Kuswanto, "Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X," *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, vol. 6, no. 2, pp. 78–84, 2020.
- [22] L. Ratnasari and A. G. Abbasi, "Perancangan Aplikasi Kalkulator Penilaian Kategorisasi Data Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, vol. 23, no. 2, pp. 136–143, 2020.
- [23] H. Septian, E. W. Hidayat, and A. Rahmatulloh, "Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android," *Jurnal Online Informatika*, vol. 2, no. 2, pp. 71–78, 2018.
- [24] M. F. Rivaldi, L. Afuan, and A. K. Nugroho, "Design And Build a Career Center Information System Using The Codeigniter Framework Case Study at Universitas Jenderal Soedirman Using Waterfall Method," *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, vol. 3, no. 3, pp. 731–738, 2022.
- [25] I. W. Pratama and I. Nurlela, "Sistem informasi akuntansi asset tetap pada CV. Bumi Waras Bandar Lampung," *Jurnal Jusinta*, vol. 1, no. 1, pp. 56–66, 2018.
- [26] M. Nazir, S. F. Putri, and D. Malik, "Perancangan Aplikasi E-VOTING Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 5–9, 2022.
- [27] Sita Kartina Zulkhijah, "Belajar UML: Activity Diagram dan Sequence Diagram," Sep. 14, 2020. <https://medium.com/javanlabs/belajar-uml-activity-diagram-dan-sequence-diagram-4356c08ba137> (accessed Aug. 04, 2023).
- [28] F. Y. al Irsyadi, D. Gunawan, A. H. N. Fadila, and Y. I. Kurniawan, "Educational Game Hijaiyah Letter Introduction For Deaf Impairment And Mentally Disabilities Children," *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, vol. 3, no. 6, pp. 1803–1809, 2022.

- [29] N. W. Rahadi and C. Vikasari, "Pengujian Software Aplikasi Perawatan Barang Miliki Negara Menggunakan Metode Black Box Testing Equivalence Partitions," *Jurnal Infotekmesin*, vol. 11, no. 01, pp. 57–61, 2020.
- [30] I. G. E. Antara, I. M. Putrama, and I. G. P. Sindu, "Pengembangan Game Tradisional Megala-gala Berbasis Android," *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 2, pp. 285–297, 2019.
- [31] A. Purnomo and E. Sudarmillah, "Game Motorik: Aritmatika Step," *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, vol. 1, no. 2, pp. 65–72, 2020.
- [32] A. W. Illahi, N. Suarna, A. I. Purnamasari, and N. Rahaningsih, "Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis Web Dengan Pengujian System Usability Scale Untuk Meningkatkan Pelayanan Pada Masyarakat," *Jurnal Janitra Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 2, pp. 107–115, 2022.
- [33] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, "System usability scale vs heuristic evaluation: a review," *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, 2019.
- [34] K. Khairunnisa, "Perbandingan Metode SUS dan PIECES Framework Untuk Mengevaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna SAP pada PTPN IV: Comparison of the SUS Method and the PIECES Framework to Evaluate the Satisfaction Level of SAP Users at PTPN IV," *Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering (IJIRSE)*, vol. 3, no. 1, pp. 82–93, 2023.
- [35] H. Sugiarto, "PENERAPAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA APLIKASI GAME TEBAK NAMA PAHLAWAN NASIONAL BERBASIS ANDROID," *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [36] A. Saputra, "Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019.