

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. G. Pratama, G. S. Santyadiputra, and M. W. Antara Kesiman, “Panji Sakti ‘the King of Buleleng’ : Game 3D Cerita Rakyat Berbasis Desktop,” *Inser. Inf. Syst. Emerg. Technol. J.*, vol. 1, no. 2, p. 98, 2021, doi: 10.23887/insert.v1i2.31040.
- [2] A. Zulkarnais, P. Prasetyawan, and A. Sucipto, “Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android,” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 01, pp. 96–102, 2018.
- [3] D. P. Y. Ardiana, M. Swamahendra, and I. W. D. Suryawan, “Aplikasi Game Cerita Rakyat Kodok Dan Harta Karun Berbasis Android,” *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 84–92, 2022, doi: 10.32672/jnkti.v5i1.3977.
- [4] A. Setiadi, “Implementasi Game Permainan Timun Emas Berbasis Android,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 3, pp. 407–413, 2021, doi: 10.33365/jatika.v2i3.1253.
- [5] I. Afriyanti, S. Somadayo, and H. Darmawati, “Pemanfaatan Media Cerita Rakyat Sebagai Upaya Membangun Kreativitas Anak,” *Jurnak Pedagog.*, vol. 7, no. 2, pp. 1–12, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/pedagigk/article/view/2684/1813>
- [6] R. N. Falah and S. M. Jaya, “Penerapan Cerita Rakyat Tangkuban Perahu Menggunakan Visual Novel (Vn) Dengan Menggunakan Ren’Py,” *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 10, no. 2, 2021, doi: 10.56244/fiki.v10i2.395.
- [7] A. A. Syahidi, A. Riyadi, S. Zakiah, and M. Astuti, “Pengembangan Game Action-Adventure Berdasarkan Cerita Rakyat Sultan Suriansyah Bermuatan Kearifan Lokal Banjarmasin Berbasis Perangkat Bergerak,” *J. Borneo Inform. dan Tek. Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 25–37, 2021, doi: 10.35334/jbit.v1i1.2122.

- [8] E. N. T. Kuswantoro, T. Rahman, and A. F. Munadzar, "Game 'Roro Jonggrang' Sebagai Media Belajar Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.,* vol. 5, no. 1, pp. 33–38, 2021, doi: 10.36040/jati.v5i1.3379.
- [9] I. M. Aditya Dharma, "Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013," *J. Lesson Learn. Stud.,* vol. 2, no. 1, pp. 53–63, 2019, doi: 10.23887/jlls.v2i1.17321.
- [10] A. S. Kurniawan and Asman, "Cerita Rakyat Sebagai Fragmentaris Sastra Anak Dan Kesesuaiannya Dengan Perkembangan Anak," *Semin. Nas. Bhs. dan Sastra,* vol. 3, no. 2, pp. 914–925, 2019, doi: <https://doi.org/10.22219/v3i2.3266>.
- [11] D. Tresnawati and I. Setyawan, "Rancang Bangun Game Bergenre Role Playing Game Cerita Rakyat Sangkuriang," *J. Algoritm.,* vol. 18, no. 1, pp. 231–236, 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.18-1.818.
- [12] S. Sandrone and C. Carlson, "Gamification and game-based education in neurology and neuroscience: Applications, challenges, and opportunities," *Brain Disord.,* vol. 1, no. November 2020, p. 100008, 2021, doi: 10.1016/j.dscb.2021.100008.
- [13] M. H. Hussein, S. H. Ow, L. S. Cheong, M. K. Thong, and N. Ale Ebrahim, "Effects of Digital Game-Based Learning on Elementary Science Learning: A Systematic Review," *IEEE Access,* vol. 7, pp. 62465–62478, 2019, doi: 10.1109/ACCESS.2019.2916324.
- [14] K. C. Lamia, A. S. M. Lumenta, and B. A. Sugiarto, "Implementasi Algoritma A* (A Star) Pada Game 3D Kebudayaan Suku Minahasa," *J. Tek. Elektro dan Komput.,* vol. 11, no. 2, p. 55, 2022, doi: 10.35793/jtek.11.2.2022.40153.

- [15] A. A. Saputra, F. N. Putra, and R. D. R. Yusron, "Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android," *J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 1, pp. 66–73, 2022.
- [16] N. Nugraha and Y. Andriyansyah, "Rancang Bangun Game Pembelajaran Operasi Dasar Matematika Menggunakan Algoritma Fisher Yattes," *Bull. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 268–274, 2023, doi: 10.47065/bit.v3i1.704.
- [17] M. Fadillah, H. Ramadhan Sheila Nurul, and M. Affan, "Gim Edukasi Bahaya Sampah Plastik Untuk Anak Sd," *Automata*, no. Vol 1, No 2 (2020), 2020, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15561>
- [18] N. Isnaini and N. Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman," *Al Mi'yar J. Ilm. Pembelajaran Bhs. Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 3, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.35931/am.v3i1.156.
- [19] D. Rahmawan Putra and M. Adhi Nugroho, "Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Developing Android Based Educational Game As A Means Of Accounting Learning On Service Company Adjusting Journal Material Oleh," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. XIV, no. 1, pp. 25–34, 2016.
- [20] I. Yose, A. Agariadne, D. Samala, and Ronal Watrianthos, "Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan," *J. Basicedu*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2019.
- [21] R. N. K. Sari and H. A. Ahmad, "Game-based Learning : Media Edutainment Matematika," *Pros. Semin. Nas. Manajemen, Desain Apl. Bisnis Teknol.*, vol. 5, pp. 99–106, 2022.

- [22] A. F. A. A. Kusuma, "Rancang Bangun Game Novel Visual 'Menjelajahi Dunia Pahlawan Indonesia' Menggunakan Ren'py," vol. 3, no. 2, pp. 1–46, 2014, [Online]. Available: <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127>
- [23] T. Ramdhany, I. BAS, D. Pahrilah, and R. A. Krisdiawan, "Pembuatan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Sriwijaya Menggunakan Rpg Maker Mv," *Nuansa Inform.*, vol. 15, no. 2, pp. 21–29, 2021, doi: 10.25134/nuansa.v15i2.4220.
- [24] R. Andriyat Krisdiawan and Darsanto, "Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle)Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile," *Teknokom*, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, 2019, doi: 10.31943/teknokom.v2i1.33.
- [25] J. Enstein, V. R. Bulu, and R. L. Nahak, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially," *J. Jendela Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 101–109, 2022.
- [26] I. Sari and B. Putri, "Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Meningkatkan Keterampilan Baca Dan Tulis Usia 4-6 Tahun," vol. 8, no. 2, pp. 213–220, 2023, doi: <https://doi.org/10.36341/rabit.v8i2.3473>.
- [27] S. Syarif, T. Hasanuddin, and M. Hasnawi, "Perancangan Game Puzzle Labirin menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) berbasis Unreal Engine," *Bul. Sist. Inf. dan Teknol. Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 34–41, 2022, doi: 10.33096/busiti.v3i1.582.
- [28] F. Sutmo, B. A. Dewanto, M. A. Mulyadi Mucoffa, Y. I. Kurniawan, and B. Wijayanto, "Math Runner: Game Edukasi Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Teknol. Indones.*, vol. 3, no. 4, pp. 165–173, 2023, doi: 10.52436/1.jpti.286.
- [29] G. J. Timoti, Y. Yohannes, and Y. Yoannita, "Implementasi Virtual Reality

- pada Game Edukasi Protokol Kesehatan,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 43–58, 2022, doi: 10.28932/jutisi.v8i1.4065.
- [30] M. Mustofa, J. L. Putra, and C. Kesuma, “Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game,” *Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 27–34, 2021, doi: 10.31294/coscience.v1i1.158.
- [31] H. Amaruddin, Y. B. Isnaeni, H. J. Waluyo, and S. T. Widodo, “Cerita Rakyat Sunan Muria: Pendekatan Struktural Dan Nilai Karakter,” *Dialekt. J. Bahasa, Sastra, dan Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 6, no. 2, pp. 150–172, 2020, doi: 10.15408/dialektika.v6i2.13561.
- [32] Yoshi50090, “Android 10,” 2023. https://en.wikipedia.org/wiki/Android_10 (accessed Aug. 11, 2023).
- [33] B. S. Sulastio, H. Anggono, and A. D. Putra, “Sistem Informasi Geografis Untuk Menentukan Lokasi Rawan Macet Di Jam Kerja Pada Kota Bandarlampung Pada Berbasis Android,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 104–111, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [34] S. Ahdan, A. Priandika, F. Andhika, and F. S. Amalia, “Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,” *J. Kelitbangan*, vol. 8, no. 3, pp. 221–236, 2020, [Online]. Available: <https://docplayer.info/210712569-Perancangan-media-pembelajaran-teknik-dasar-bola-voli-menggunakan-teknologi-augmented-reality-berbasis-android.html>
- [35] R. B. Trengginaz, A. Yusup, D. S. Sunyoto, M. R. Jihad, and Y. Yulianti, “Pengujian Aplikasi Pemesanan Tiket Kereta berbasis Website Menggunakan Metode Black Box dengan Teknik Equivalence Partitioning,” *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 3, p. 144, 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i3.5349.

- [36] F. K. S. Dewi, S. P. Adithama, and A. T. Suhardi, "Penguujian Aplikasi Doctor to Doctor Menggunakan Metode Black Box Testing," *KONSTELASI Konvergensi Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 61–72, 2023, doi: 10.24002/konstelasi.v3i1.7046.
- [37] A. W. Soejono, A. Setyanto, and A. F. Sofyan, "Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO)," *Respati*, vol. 13, no. 1, pp. 29–37, 2018, doi: 10.35842/jtir.v13i1.213.
- [38] T. Yuliyana, I. K. R. Arthana, and K. Agustini, "Usability Testing pada Aplikasi POTWIS," *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 1, pp. 12–22, 2019, doi: 10.23887/jstundiksha.v8i1.12081.
- [39] I. N. T. A. Putra, I. G. I. Sudipa, N. M. S. D. Sukerthi, and N. P. Y. Yunia, "Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *Digit. Transform. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 49–57, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2391>
- [40] H. Mita and Z. Qalbi, "Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu," *J. EDUCHILD (Pendidikan Sos.*, vol. 10, no. 1, pp. 6–11, 2021, [Online]. Available: <https://pdfs.semanticscholar.org/4a6f/6c113bdf39a4c5d5abb33a4ab287459220e.pdf>
- [41] Prof. Dr. Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D," 2014. Accessed: Aug. 16, 2023. [Online]. Available: <https://elibrary.stikesghsby.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=140&bid=1879>
- [42] F. E. N. Dagomes, N. D. Retnowati, and A. Kusumaningrum, "Simulation of Missile Launch Using Sukhoi Su-35 and Vympel R-73 3D Modelling,"

Vortex, vol. 1, no. 1, p. 29, 2020, doi: 10.28989/vortex.v1i1.702.

- [43] M. F. Azi, C. Wiguna, and K. N. Meiah, “Analisis User Interfaces Pada Website Kampiun ITTP Dengan Metode Heuristik dan System Usability Scale (SUS),” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 2, p. 1080, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i2.3802.