

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Bulan, N. Firdaus, and N. Ratama, "Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sd Islami Daarunnadwah Berbasis Android," *JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation*, vol. 1, no. 3, 2023.
- [2] A. D. P. Priscasindo Edmund Mebrian, "Rancang Bangun Game Edukasi Perakitan Komputer Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android," *Jurnal Comasie*, vol. 03, no. 01, pp. 1–9, 2020.
- [3] A. Annurrullah Fajrin, "Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Pemrograman Java Berbasis Android," *JURNAL COMASIE*, 2023.
- [4] J. Ren, W. Xu, and Z. Liu, "The Impact of Educational Games on Learning Outcomes: Evidence From a Meta-Analysis," *International Journal of Game-Based Learning*, vol. 14, no. 1, Jan. 2024, doi: 10.4018/IJGBL.336478.
- [5] A. Agung Saputra, F. Nonggala Putra, and R. Darma Rusdian Yusron, "Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android Design an Educational Game Introducing Indonesian Culture Using the Android-Based Game Development Life Cycle (GDLC) Method," 2022.
- [6] F. Magfirah Mokoagow, L. Hadjaratie, and R. H. Dai, "INVERTED: Journal of Information Technology Education Penerapan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi," *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, vol. 1, no. 1, 2021, [Online]. Available: <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- [7] B. B. S. H. R. S. D. Desi Pristiwanti, "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, no. 6, pp. 1–5, 2022.
- [8] T. S. Nugraha, "Kurikulum Merdeka untuk pemulihan krisis pembelajaran," *Inovasi Kurikulum*, vol. 19, no. 2, pp. 251–262, Aug. 2022, doi: 10.17509/jik.v19i2.45301.
- [9] E. Zumrotun, E. Widyastuti, S. Utama, A. Sutopo, and B. Murtiyasa, "Peran Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, vol. 9, no. 2, pp. 1003–1009, Mar. 2024, doi: 10.51169/ideguru.v9i2.907.
- [10] Irkham Abdaul Huda, "Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar Irkham Abdaul Huda," *JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING*, vol. 2, pp. 1–5, 2020.
- [11] C. A. Edi Rohyadi, "Peran Penting Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Pendidikan," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 03, no. 04, pp. 1–15, 2024.

- [12] A. Agung Saputra, F. Nonggala Putra, and R. Darma Rusdian Yusron, "Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android Design an Educational Game Introducing Indonesian Culture Using the Android-Based Game Development Life Cycle (GDLC) Method," 2022.
- [13] R. A. Rusmana, A. Asriyanik, and I. R. Setiawan, "Penggunaan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Untuk Memudahkan Belajar Bahasa Inggris Dalam Media Game," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1402–1412, Jul. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3578.
- [14] I. R. S. A. Syahdan Mujahid Islam, "Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab dengan Metode Game Development Life Cycle (GDLC)," *JAMASTIKA*, vol. 3, no. 1, pp. 1–11, 2024.
- [15] D. M. Luay, Asriyanik, and W. Apriandari, "Penggunaan Metode Gdlc (Game Development Life Cycle) Untuk Mengenal Bendera Dunia," *INFOTECH journal*, vol. 10, no. 1, pp. 40–48, Jan. 2024, doi: 10.31949/infotech.v10i1.8374.
- [16] R. Muhammad, M. Prasetyo, H. Syaputra, W. Cholil, and S. Sauda, "Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle," *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 2, pp. 2746–1343, 2021.
- [17] A. B. Yulyanto, F. Maudia Arsyad, and T. Sugiharto, "Pengembangan Game Puzzle Find Grass Menggunakan," *Bulletin of Information Technology (BIT)*, vol. 4, no. 2, pp. 275–280, 2023, doi: 10.47065/bit.v3i1.
- [18] R. Y. Ariyana, Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, and Riki Apriadi, "Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta," *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 1, no. 6, pp. 796–807, Dec. 2022, doi: 10.55123/insologi.v1i6.1129.
- [19] Indu Indah Purnomo, "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct2," *Technologia*, vol. 11, no. 02, pp. 1–5, 2020.
- [20] K. M. Liyando Hermawan Hasibuan, "Mobile Aplikasi Berbasis Android untuk Sistem Usulan Publik Operasional dan Pemeliharaan Kota Palangka Raya," *Jurnal Tekonologi Informasi*, vol. 14, no. 1, pp. 1–7, 2020.
- [21] M. Fadel, "Aplikasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Android dengan Integrasi Chatbot AI untuk Kualitas Pelayanan Publik," *Journal homepage: Journal of Electrical Engineering and Computer (JEECOM)*, vol. 6, no. 2, 2024, doi: 10.33650/jeeecom.v4i2.
- [22] M. A. Taufan, D. S. Rusdianto, and M. T. Ananta, "Pengembangan Sistem Otomatisasi Use Case Diagram berdasarkan Skenario Sistem menggunakan Metode POS Tagger Stanford NLP," *Jurnal Pengembangan Teknologi*

- Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 8, pp. 3733–3740, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [23] H. Sugiarto, “Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Aplikasi Game Tebak Nama Pahlawan Nasional Berbasis Android,” *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2022.
 - [24] S. T. G. K. V. T. Gerret Suguru Paruntu, “Game Based Education : Shorinji Kempo,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 15, no. 2, pp. 1–10, 2020.
 - [25] S. D. K. M. S. Zainal Syahlan, “Design of Building Condition Learning Models Semaphore Passwords by Using Visual Studio Programming,” *International Journal of ASRO*, vol. 11, no. 03, pp. 1–13, 2020.
 - [26] S. Dewi, S. P. Adithama, and A. T. Suhardi, “Pengujian Aplikasi Doctor to Doctor Menggunakan Metode Black Box Testing,” *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 1, 2023.
 - [27] R. Y. Ariyana, Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, and Riki Apriadi, “Penerapan Uji Fungsionalitas Menggunakan Black Box Testing pada Game Motif Batik Khas Yogyakarta,” *JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika dan Bisnis Digital*, vol. 2, no. 1, pp. 33–43, May 2023, doi: 10.55123/jumintal.v2i1.2371.
 - [28] A. Arta, D. Afriyantari, and P. Putri, “Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia Untuk Sekolah Dasar,” *Jurnal Teknik Elektro*, vol. 20, no. 2, pp. 1–5, 2020.
 - [29] M. Alvian Kosim, S. Restu Aji, and M. Darwis, “Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (SUS),” *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 4, no. 2, 2022.
 - [30] D. M. S. A. Anak Agung Ngurah Hary Susila, “Analisis System Usability Scale (Sus) Dan Perancangan Sistem Self Service Pemesanan Menu Di Restoran Berbasis Web,” *Majalah Ilmiah UNIKOM*, vol. 21, no. 1, pp. 1–6, 2023.