

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Sepniwati, “Kemampuan Memahami Bacaan Bahasa Inggris dalam English Proficiency Tes di IAKN Palangka Raya,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 5, pp. 3297–3302, 2023.
- [2] G. Larasaty, N. Anggrarini, and N. Efendi, “Game Edukasi sebagai Kegiatan dalam Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar di Indramayu” *Room Civ. Soc. Dev.*, vol. 1, no. 4, pp. 96–102, 2022.
- [3] N. Ulya and N. Na’imah, “Peran Bahan Ajar dalam Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 5191–5199, 2022.
- [4] A. S. Rahman and I. G. Anugrah, “Pengembangan Game Edukasi Pencegahan COVID-19 Menggunakan Metode Game Development Life Cycle,” *Ilk. J. Comput. Sci. Appl. Informatics*, vol. 4, no. 1, pp. 42–52, 2022.
- [5] H. Sugiarto, “Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Aplikasi Game Tebak Nama Pahlawan Nasional Berbasis Android,” *JOISIE J. Inf. Syst. Informatics Eng.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [6] S. Sutono and D. Rustandi, “Metode Pieces Dalam Perancangan Game Edukasi Belajar Mudah Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 10, no. 3, 2022.
- [7] Y. I. Kurniawan, D. P. Paramesvari, and W. H. Purnomo, “Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *J. Penelit. Inov.*, vol. 1, no. 1, pp. 57–66, 2021.
- [8] A. Syahdan Mujahid Islam, Iwan Rizal Setiawan, “Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab dengan Metode Game Development Life Cycle (GDLC),” *Jamastika*, vol. 10, no. April, pp. 167–177, 2024.
- [9] N. Ariati, “Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini,” *J. Ilm. Inform. Glob.*, vol. 12, no. 1, pp. 23–28, 2021.
- [10] R. Janata, A. T. Priandika, and R. D. Gunawan, “Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 3, pp. 286–294, 2022.
- [11] A. R. Wijaya, I. Kanedi, and R. Zulfiandry, “Pembuatan Game the Legend of Bengkulu Menggunakan Rpg Maker Vx Ace,” *J. Media Infotama*, vol. 19, no. 1, pp. 69–78, 2023.
- [12] D. Amelia, “Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Storytelling Slide and Sound,” *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*,

vol. 2, no. 1, p. 22, 2021.

- [13] W. K. Dalilah and M. F. Sya, "Problematika Berbicara Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar," *Karimah Tauhid*, vol. 1, no. 4, pp. 474–480, 2022.
- [14] R. Windawati and H. D. Koeswanti, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1027–1038, 2021.
- [15] S. Permatasari, M. Asikin, and N. R. Dewi, "MaTriG: Game Edukasi Matematika dengan Construct 3," *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 11, no. 1, pp. 233–245, 2022.
- [16] R. M. 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," *J. Nas. Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 103–111, 2021.
- [17] N. Muhammad Arofiq, R. Ferdo Erlangga, A. Irawan, and A. Saifudin, "Pengujian Fungsional Aplikasi Inventory Barang Kedatangan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula," *Jurnal Ilmu Komputer dan Science.*, vol. 2, no. 5, pp. 1322–1330, 2023.
- [18] M. Prabowo and A. Suprpto, "Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode System Usability Scale," *JISKA (Jurnal Inform. Sunan Kalijaga)*, vol. 6, no. 1, pp. 38–49, 2021.
- [19] M. A. Kosim, S. R. Aji, and M. Darwis, "Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (SUS)," *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–7, 2022.
- [20] T. Harmini, F. R. Pradhana, and D. N. U. R. Suryanita, "IMPLEMENTASI GAME EDUKASI 3D PADA MATERI ALJABAR MELALUI PENDEKATAN GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE" *Jurnal Research of Mathematics and Mathematics Education.*, vol. 6, no. 1, pp. 23–38, 2024.
- [21] S. Savitri, "Perancangan Game Edukasi Susun Huruf Bahasa Inggris untuk Mengenal Hewan bagi Anak Usia Dini," *TIN Terap. Inform. Nusantara.*, vol. 4, no. 3, pp. 218–222, 2023.
- [22] E. D. Ashshiddiqi, N. Ambarsari, and E. N. Alam, "The Design of Skynesia Adventure Mobile Game Application Using Game Development Life Cycle Method as an Alternative Learning Media for High School Students," *J. Rekayasa Sist. Ind.*, vol. 10, no. 02, p. 96, 2023.
- [23] 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 J. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 6, pp. 796–807, 2022.

- [24] R. R. Santika, K. Ramadhan, M. Andri, A. Solehuddin, and S. Juanita, "Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle," *Sebatik*, vol. 23 NO 2, no. c, pp. 392–402, 2021.
- [25] M. Farhan Hanif, S. Andriyanto, and S. Mubaroh, "Pembuatan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kosakata Bagi Peserta Tidar," *J. Inov. Teknol. Terap.*, vol. 2, no. 1, pp. 215–225, 2024.
- [26] A. N. Octaviano, F. A. Ramadhani, and Y. I. Kurniawan, "Game Edukasi 'Adventure of English' sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar," *J. Komput. dan Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 31–38, 2023.
- [27] F. N. Aisyah, L. Hakim, and A. Zuhriyah, "Jurnal Explore IT|15 Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Dengan Algoritma Fisher Yates Shuffle Android-Based English Education Game to Improve Vocabulary Skills Using the Fisher Yates Shuffle Algorithm ABSTRA," vol. 5, no. 36, pp. 15–21, 2023.
- [28] A. Azzam, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Olahraga Berbahasa Inggris Bagi Siswa Sekolah Dasar," *J. Digit*, vol. 12, no. 2, p. 133, 2022.
- [29] 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.
- [30] J. D. Andika and Y. Yulia, "Tantangan dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Indonesia Pendidikan Bahasa Inggris , Universitas Negeri Yogyakarta , Indonesia Challenges and Strategies in English Language Learning within the E," vol. 5, no. 5, pp. 1417–1433, 2025.
- [31] I. W. Widiana, "Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar," *J. Edutech Undiksha*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [32] A. Sahraini and H. Aulia, "Pengaruh Game Edukatif Matematika terhadap Kemampuan Penyelesaian Masalah Siswa," *J. Unmat*, vol. 4, pp. 464–476, 2024.
- [34] S. R. Fauzy, . A., and F. F. Azzahra, "Implementasi Game Development Life Cycle Dalam Pembuatan Game Buana Ruh," *Indexia*, vol. 5, no. 01, p. 19, 2023.
- [35] 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.

- [36] D. M. Luay, Asriyanik, and W. Apriandari, “Penggunaan Metode Gdlc (Game Development Life Cycle) Untuk Mengenal Bendera Dunia,” *INFOTECH J.*, vol. 10, no. 1, pp. 40–48, 2024.
- [37] M. Y. A. Baharuddin, Z. Zulfajrin, A. Irmayana, and S. R. Arifin, “Rancang Bangun Game Pet Venture Quest Menggunakan Game Development Life Cycle (GDLC) untuk Mendukung Pembelajaran Motorik Anak,” *J. Esensi Infokom J. Esensi Sist. Inf. dan Sist. Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 6–9, 2024.
- [38] T. Harmini, F. R. Pradhana, and D. N. U. R. Suryanita, “Implementasi Game Edukasi 3d Pada Materi Aljabar Melalui Pendekatan Game Development Life Cycle” *J. Riemann*, vol. 6, no. 1, pp. 23–38, 2024.
- [39] F. A. Adistya, K. P. Kartika, and Z. Wulansari, “Perancangan Game Edukasi Bertema Pahlawan Indonesia Berbasis Html5,” *J. Inform. Polinema*, vol. 9, no. 4, pp. 347–353, 2023.
- [40] E. Kristian and I. A. Mastan, “Penerapan Algoritma Finite State Machine Pada Game ‘Knight And King’ Dengan Metode Game Development Life Cycle,” *JBASE - J. Bus. Audit Inf. Syst.*, vol. 6, no. 2, pp. 58–66, 2023.
- [41] T. T. Warisaji, A. E. Wardoyo, H. W. Sulistyo, and G. Abdurrahman, “Rancang Bangun Game Edukasi Tebak Bendera Berbasis Game Development Life Cycle,” *Bina Insa. Ict J.*, vol. 10, no. 2, p. 166, 2023.
- [42] D. P. Ramadani, “Development of an Adventure Game Using Construct 3 : The Lost : Roux ’ s Escape,” *J. General Computer Science*, vol. 2, no. 1, pp. 29–46, 2025.
- [43] S. D. Pratama, L. Lasimin, and M. N. Dadaprawira, “Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value,” *J-SISKO TECH (Jurnal Teknol. Sist. Inf. dan Sist. Komput. TGD)*, vol. 6, no. 2, p. 560, 2023.
- [44] A. Salim, “Implementasi Black Box Testing pada Website E-commerce Shopee menggunakan State Transition Testing,” *J. Kwik Kian gie*, vol. 13, no. 2, pp. 161–170, 2024.
- [45] N. M. D. Febriyanti, A. Sudana, and Nyoman Piarsa, “Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen,” *J. Ilm. ...*, vol. 2, no. 3, 2021.
- [46] N. Putri, F. N. Salisah, M. L. Hamzah, T. K. Ahsyar, and A. Marsal, “Penerapan Metode Usability Testing dan System Usability Scale untuk Mengevaluasi Website Akademik,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 6, p. 1789, 2022.

- [47] I. G. Ngurah Darma Paramartha, I Putu Widia Prasetya, and Kadek Kusuma Wardana, "Usability Testing Pada Aplikasi Undiknas Mobile Menggunakan Metode System Usability Scale," *Metik J.*, vol. 8, no. 1, pp. 24–30, 2024.
- [48] D. R. Damanik and I. Yuniar, "Comparative Analysis of E-Hailing Application Usability Based on Telkom University Student Perspectives using the System Usability Scale (SUS) Method," *IJ. Multidisciplinary Research and Analysis*, vol. 08, no. 05, pp. 2588–2596, 2025.
- [49] H. Syuhada, S. Hidayat, S. Mulyati, and A. Giri Persada, "Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika Sd Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, vol. 9, no. 1, pp. 1–14, 2023.
- [50] Nina Rohmatul, M. Firman, and Rif'atul, "Transformasi pembelajaran dengan gamifikasi strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa," *J. Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, vol. 12, no. 1, pp. 15–25, 2025.
- [51] E. F. Y. Nabela, S. Murdiah, and P. Mahanani, "Pengembangan Media Game Edukasi 'Kirun Mission' Materi Keragaman Budaya Indonesia dengan Penguatan Karakter Jujur untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *J. Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidik.*, vol. 1, no. 6, pp. 440–446, 2021.
- [51] Siti Romdona, S. Senja, and A. Gunawan, "Teknik Pengumpulan Data, Observasi, Wawancara dan Kuesioner" *J. Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, vol. 3, no. 1, pp. 39–47, 2025.
- [52] 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," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 8, pp. 3733–3740, 2022.
- [53] M. S. Pebriadi, P. Salman, and T. K. Fattah, "Implementasi Use Case Diagram Dan Activity Diagram Dalam Perancangan Aplikasi Kalkulator Pajak Bagi Umkm," *Multitek Indones.*, vol. 17, no. 1, pp. 44–58, 2023.
- [54] S. Fitriani, H. M. Az-Zahra, and Y. T. Mursityo, "Evaluasi dan Perbaikan Alur dan Navigasi pada Website Jurusan Teknik Pengairan Universitas Brawijaya Menggunakan Metode Goal-Directed Design," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 421–431, 2021.
- [55] D. I. Saputra, I. Budiawan, and A. Jayanugraha, "Pemodelan dan Simulasi Sistem Kendali Volume Air Pada Process Plant Dengan Metode State Feedback," *J. Otomasi Kontrol dan Instrumentasi*, vol. 14, no. 1, pp. 11–20, 2022.

- [56] S. Ramdany, “Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web,” *J. Ind. Eng. Syst.*, vol. 5, no. 1, 2024.
- [57] A. M. N. Aditya and H. Abduh, “Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Pada Sdn 32 Lagaligo Palopo,” *Indones. J. Educ. Humanit.*, vol. 2, no. 3, pp. 93–107, 2022.