

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyat Krisdiawan, R. (2019). *PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAMEGDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE)DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE*. 2(1).
- Annetta, L. A. (2010). The “I’s” Have It: A Framework for Serious Educational Game Design. *Review of General Psychology*, 14(2), 105–112. <https://doi.org/10.1037/a0018985>
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation and Gaming*, 37(1), 6–23. <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>
- Bangun, A. R., Siringoringo, E., Lesbatta, I. G., Sinaga, K. D., Boy, A. F., Pranata, A., Rekayasa, T., Grafis, M., & Medan, N. (2025). Perancangan Game Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di SD Singosari Medan. *JURNAL ABDIMAS TGD*, 5(1), 18.
- Bulut, O., Shin, J., Yildirim-Erbasli, S. N., Gorgun, G., & Pardos, Z. A. (2023). An Introduction to Bayesian Knowledge Tracing with pyBKT. *Psych*, 5(3), 770–786. <https://doi.org/10.3390/psych5030050>
- Corbetr, A. T., & Anderson, J. R. (1995). Knowledge Tracing: Modeling the Acquisition of Procedural Knowledge. In *User Modeling and User-Adapted Interaction* (Vol. 4). Kluwer Academic Publishers.
- Dika Pratama, S., & Novinarsyah Dadaprawira, M. (2023). Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD*, 6(2), 560–569. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>
- Ghibran, M., & Khamaeni, A. L. (n.d.). IMPLEMENTASI WHITE BOX TESTING BERBASIS PATH PADA APLIKASI BERBASIS WEB. *Jurnal Siliwangi*, 9(1), 2023.
- Heryanti, A. P., Ahmad, M. A., Hidayati, N. A., Safitri, R., Pradani, W., Haryadi, D., & Supriyanto, A. (2024). Pengenalan dan Pelatihan Figma untuk Pelajar SMA Al-Fityan Tangerang pada Kegiatan Gerakan Nasional Revolusi Mental. *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.36722/psn.v3i1.2466>
- Hidayah, I., & Am, E. H. (2024). Tracing Knowledge States through Student Assessment in a Blended Learning Environment. *Jurnal Teknik Elektro*, 15(2), 46–52. <https://doi.org/10.15294/jte.v15i2.47861>

- Kurnia Arrifqie, A. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 7(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/jejaring>
- Nation, I. S. P. . (2022). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
- Nedombeloni, H., Heymann, R., & Greeff, J. (2024). Bayesian Knowledge Tracing Implemented in a Telecommunications Serious Game. *International Journal of Serious Games*, 11(2), 107–131. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v11i2.738>
- Nurhasanah, Y. I., & Destyany, S. (2011). *IMPLEMENTASI MODEL CMIFED PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA TK DAN PLAYGROUP* (Vol. 2, Issue 2).
- Putra, R. B. D., Budi, E. S., & Kadafi, A. R. (2020). Perbandingan Antara SQLite, Room, dan RBDLiTe Dalam Pembuatan Basis Data pada Aplikasi Android. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(3), 376. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v7i3.2161>
- Putra Rahmandya, S., Nurjanah, D., Informatika, F., & Telkom, U. (2018). *Implementasi Metode Knowledge Tracing Untuk Memprediksi Masa Studi Mahasiswa Menggunakan Pengetahuan Sebelumnya*.
- Ragam Santika, R., Ramadhan, K., Andri, M., Solehuddin, A., & Safitri Juanita, dan. (n.d.). *IMPLEMENTASI GAME EDUKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS DENGAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE DAN PENDEKATAN TAKSONOMI BLOOM*.
- Septiansyah, A., Hasanah, S., Nita Permatasari, V., & Yuliawati, A. (n.d.). *SISTEM INFORMASI OTOMATISASI PELAPORAN DATA PENJUALAN TOKO BUKU NAZWA YANG MASUK DAN YANG KELUAR*. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1>
- Suharni, Eel Susilowati, & Fahrial Pakusadewa. (2023). PERANCANGAN WEBSITE RUMAH MAKAN NINIK SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE. *Jurnal Rekayasa Informasi*, Vol. 12 No.1.
- Tariq, A., Awan, M. J., Alshudukhi, J., Alam, T. M., Alhamazani, K. T., & Meraf, Z. (2022). Software Measurement by Using Artificial Intelligence. *Journal of Nanomaterials*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/7283171>
- Wulan Ramadhanti, N., Kusumaningrum, S., & Anakotta, R. (2022). Pengaruh Media Flash Card terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa

Kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong. In *Jurnal Papeda* (Vol. 4, Issue 1).

Yuniarti, Y., Puspayanti, E., Fajriyah, K., Fita, M., & Untari, A. (2024). *ANALISIS PENGUASAAN KOSAKATA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH BLORA*. 4(2). <https://doi.org/10.26877/ijes.v%vi%i.20630>