

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Nasution, "Penggunaan Bahasa Inggris Secara Maksimal Untuk Menyongsong Masyarakat Ekonomi Asean (Mea) 2025," *J. Bisnis Net*, vol. 1, no. 1, pp. 2021–3982, 2018.
- [2] J. Dimara, "Pentingnya Bahasa Inggris dalam Kehidupan Sehari-hari di Kelurahan Kalibobo Kabupaten Nabire Papua Tengah," *J. Wiyata Cenderawasih*, vol. 1, no. 1, p. 41, 2022.
- [3] M. N. Ikhsan, Yeny Mardianti Zebua, and Fatin Nadifa Tarigan, "Analisis Kesulitan Dan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa SMP NEGERI 2 Gebang," *J. Dunia Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 119–124, 2023, doi: 10.55081/jurdip.v3i2.997.
- [4] A. N. Aini, H. Salim, and E. A. Mashudi, "Kepercayaan Diri Calon Pendidik AUD dalam Berbicara Bahasa Inggris pada Kegiatan English Credential Camp," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 321–334, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.216.
- [5] A. Latif, W. Rohmiyanti, I. Syafira, S. Wahiddatul, and A. D. Haryanto, "Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," in *Seminar Nasional PGMI*, 2021.
- [6] M. Ekowijayanto, M. A. F. Syah, Ishak, and R. Ikfilana, "Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Bagi Mahasiswa Pra-PPL," *J. Keadaban*, vol. 3, no. 2, pp. 36–45, 2021.
- [7] M. O. O. P. Wutun, G. A. Manu, and D. Y. A. Fallo, "Pembuatan Game Edukasi untuk Meninjau Efektivitas Belajar Siswa Studi Kasus di SD Fatufeto 1 Kupang," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 4, pp. 72–79, 2021.
- [8] Amulistia, N. R. Eneng, A. R. Nur, and N. A. Ani, "Penggunaan Aplikasi KINARUL (Kisah Nabi dan Rasul) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SD," *J. Educ.*, vol. 5, no. 4, pp. 15201–15212, 2023.
- [9] M. A. Nisa and R. Susanto, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar," *J. Penelit. Guru Indones.*, vol. 7, no. 1, 2022, doi: 10.29210/022035jpgi0005.
- [10] S. Damarjati and A. Miatun, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis," *J. Ilm. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 2, 2021, doi: 10.24176/anargya.v4i2.6442.
- [11] S. Hidayatulloh, H. Praherdhiono, and A. Wedi, "Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam," *J. Kaji*.

Teknol. Pendidik., vol. 3, no. 2, pp. 199–206, 2020, doi: 10.17977/um038v3i22020p199.

- [12] R. F. Priadi dan R. D. Agustia, “Pembangunan Game Edukasi Interaktif Pelajaran Bahasa Jawa Indramayu pada SDN 1 Margadadi,” *OMPUTA: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, vol. 13, no. 1, pp. 43–56, Apr. 2024. ISSN 2089-9033, e-ISSN 2715-7849.
- [13] J. Antares, “Rancangan Sistem Informasi Kependudukan Berbasis Web Di Kantor Camat Medan Deli,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 46–51, 2020, doi: 10.46576/djtechno.v1i2.972.
- [14] S. Rahmah, “Perancangan Sistem Aplikasi Data Siswa pada Sekolah SMA PAB 4 Sampali Menggunakan Vb.Net 2010 dan Mysql,” *Ris. dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 10–18, 2018.
- [15] A. F. Muhammad and A. Alimudin, “Penerapan Teknologi Speech Recognition Untuk Latihan Pronunciation Bahasa Inggris Melalui Metode Dictation Di Program Studi Multimedia Broadcasting,” *Educ. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 23–34, 2018.
- [16] M. V. Aditya B., A. B. Setiawan, and A. Rabi, “Implementasi Sistem Speech Recognition Menggunakan Web Server Secara Real Time Berbasis Android,” *Informatika*, vol. 13, no. 2, 2017.