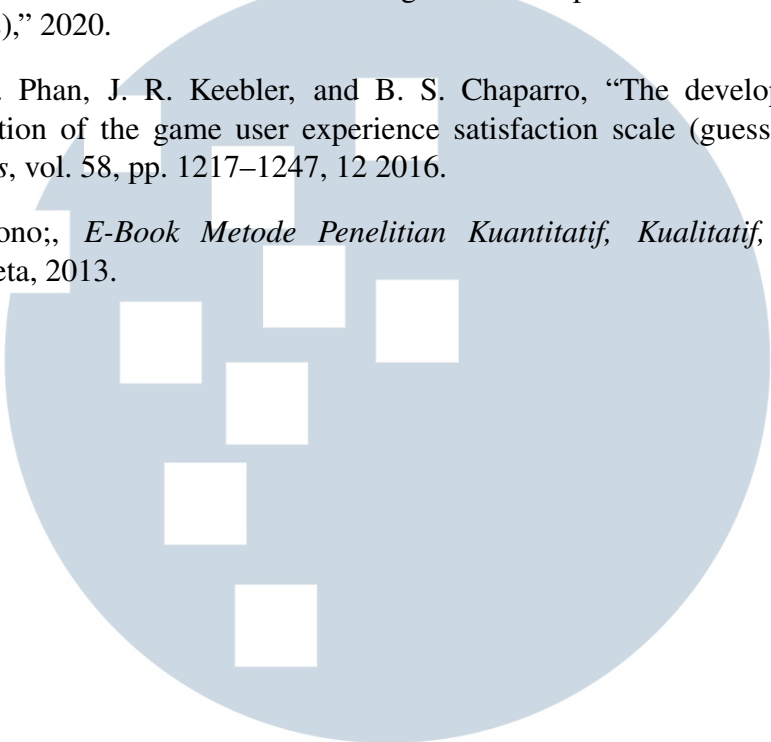


DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Desmirasari and Y. Oktavia, “Pentingnya bahasa indonesia di perguruan tinggi,” *ALINEA : Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, vol. 2, pp. 114–119, 4 2022.
- [2] E. Syahputra, R. Fitri, Y. Lubis, and R. R. Tanjung, “Penggunaan bahasa indonesia baku di kalangan mahasiswa,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6, pp. 12 883–12 887, 6 2022.
- [3] D. Franesti, “Eksistensi penggunaan bahasa indonesia yang baku di kalangan remaja,” *FKIP e-PROCEEDING*, pp. 39–50, 4 2021.
- [4] M. Dennis, R. Rahmaddeni, F. Zoromi, and M. K. Anam, “Penerapan algoritma naïve bayes untuk pengelompokkan predikat peserta uji kemahiran berbahasa indonesia,” *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 6, p. 1183, 4 2022.
- [5] Kemendikbud. Peta kemahiran berbahasa indonesia. [Online]. Available: <https://repositori.kemdikbud.go.id/25161/>
- [6] ——. Website ukbi. [Online]. Available: <https://ukbi.kemdikbud.go.id/>
- [7] A. Sohwang, “Faktor penyebab kurang semangat dalam belajar bahasa indonesia pada siswa smp muhammadiyah 3 rambipuji kelas vii,” 4 2021. [Online]. Available: <http://repository.unmuhjember.ac.id/9544/11/k.%20ARTIKEL.pdf>
- [8] S. Aisah and I. Marzuki, “Implementasi quantum learning upaya meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran bahasa indonesia kelas iii di sekolah dasar,” *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, vol. 11, pp. 1000–1017, 07 2023.
- [9] A. Matondang, “Pengaruh antara minat dan motivasi dengan prestasi belajar,” *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 2, pp. 24–32, 2018.
- [10] Z.-Y. Liu, Z. A. Shaikh, and F. S. Gazizova, “Using the concept of game-based learning in education,” *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 15, pp. 53–64, 2020.
- [11] S. Mulyani, “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi untuk meningkatkan literasi dan numerasi pada siswa,” *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2023.
- [12] U. N. Semarang, U. H. Yulianti, I. Zulaeha, R. Rustono, and Y. E. Nugroho, “Gamifikasi media pembelajaran alternatif bahasa indonesia bagi penutur

asing (bipa) tingkat pemula di universitas jenderal soedirman,” *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, vol. 6, pp. 840–845, 6 2023.

- [13] W. Diharjo, “Game edukasi bahasa indonesia menggunakan metode fisher yates shuffle pada genre puzzle game,” *INTEGER: Journal of Information Technology*, 2020.
- [14] F. P. Juniawan, H. A. Pradana, Laurentinus, and D. Y. Sylfania, “Performance comparison of linear congruent method and fisher-yates shuffle for data randomization,” *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 1196, 2019.
- [15] U. Jayadi and M. M., “Kemampuan membedakan imbuhan dengan kata depan dalam kalimat bahasa indonesia siswa kelas x ipa man lombok barat tahun pelajaran 2020/2021,” *Berajah Journal*, vol. 1, pp. 1–20, 5 2021.
- [16] Kemendikbud. Badan bahasa kemendikbud. [Online]. Available: https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/resource/doc/files/Buku_Seri_Penyuluhan_2019_Bentuk_dan_Pilihan_Kata.pdf
- [17] E. Kusumah. Pengajaran struktur kalimat bahasa indonesia bagi penutur asing. [Online]. Available: http://file.upi.edu/browse.php?dir=Direktori/FPBS/JUR._PEND._BHS._DAN_SASTRA_INDONESIA/196502101991121-ENCEP_KUSUMAH/MAKALAH/
- [18] Kemendikbud. Repositori kemendikbud. [Online]. Available: <https://repositori.kemdikbud.go.id/4678/1/KALIMAT.pdf>
- [19] A. THEODORAKI and S. Xinogalos, “Studying students’ attitudes on using examples of game source code for learning programming,” *Informatics in Education*, vol. 13, pp. 265–277, 10 2014.
- [20] A. Darwesh, “Consep of serious game in education,” *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 2016.
- [21] Z. L. Jiaopin Ren, Wei Xu, “The impact of educational games on learning outcomes: Evidence from a meta-analysis,” *Game-Based Learning*, p. 25, 2024.
- [22] P. Harsadi, W. L. Y. Saptomo, and C. Y. Wardhana, “Implementasi algoritma fisher-yates shuffle pada game edukasi aksara jawa menggunakan godot engine,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKomSiN)*, vol. 10, 5 2022.
- [23] A. F.-Y. B. iOS, M. A. Ghani, A. Rusli, and N. M. S. Iswari, “Rancang bangun aplikasi face tracking dan filter berdasarkan raut wajah menggunakan algoritma fisher-yates berbasis ios,” *Ultima Computing : Jurnal Sistem Komputer*, vol. 11, pp. 1–8, 8 2019.

- 
- [24] J. R. Keebler, W. J. Shelstad, D. C. Smith, B. S. Chaparro, and M. H. Phan, “Validation of the guess-18: A short version of the game user validation of the guess-18: A short version of the game user experience satisfaction scale (guess),” 2020.
- [25] M. H. Phan, J. R. Keebler, and B. S. Chaparro, “The development and validation of the game user experience satisfaction scale (guess),” *Human factors*, vol. 58, pp. 1217–1247, 12 2016.
- [26] Sugiyono;, *E-Book Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Alfabeta, 2013.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA