

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Mastoah, Z. Ms, and M. S. Sumantri, "MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL MENGGUNAKAN MEDIA GAME EDUKASI KREATIF Improving Digital Literature Using Creative Educational Game Media," vol. 9, no. 1, pp. 69–80, 2022.
- [2] D. Susilawati, P. D. Iswara, and A. N. Aeni, "Development of Digital Literacy Educational Game for Elementary School Students to Be Wise in Using the Internet," vol. 5, no. 1, pp. 525–536.
- [3] M. Bagi and S. Sekolah, "Pemanfaatan Media Game Edukasi Pembelajaran Bagi Siswa di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review," *J. Ilm. PGSDFKIP Univ. Mandiri*, vol. 11, 2025.
- [4] M. N. Abdullah, "Kajian Literatur Potensi Integrasi Game-Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar," vol. 4, pp. 165–178, 2026.
- [5] P. Siswa and K. Ii, "Persepsi Roblox untuk Mengembangkan Literasi Digital Islami pada Siswa Kelas II SDIT," vol. 5, no. 4, pp. 779–787, 2025.
- [6] I. D. Anggraeni, "Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Media Game Edukasi ' Geo Explorer ' Berbasis Roblox untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bentang Alam dan Kegiatan Masyarakat di Sekitar Pada Kelas IV Sekolah Dasar," vol. 14, no. 7, pp. 1747–1760, 2026.
- [7] A. G. Putri, H. A. Muhimmah, U. Zuhdi, R. Setiawan, U. N. Surabaya, and A. Info, "PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI ' ETHNOTOPIA ' BERBASIS ROBLOX DENGAN PENDEKATAN ETNOPEDAGOGI UNTUK INTEGRASI," vol. 13, no. 11, pp. 2878–2891, 2025.
- [8] H. Nurul *et al.*, "Pengembangan Game Edukasi Digital Tema Seni dan Bahasa dengan Metode Multimedia Development Life Cycle," vol. 03, pp. 302–310, 2024.
- [9] A. Rosalina and M. Liesdiani, "Game Edukasi untuk Siswa Diskalkulia Menggunakan Model MDLC," vol. 6, no. 3, pp. 2164–2173, 2024.
- [10] D. A. Wp, A. Herdiansah, and I. Nanda, "Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pengenalan dan Pengelolaan Sampah Menggunakan Pendekatan Multimedia Development Life Cycle," vol. 5, no. 2.
- [11] P. P. Lakzmi, R. P. Prasetya, and F. S. Wahyuni, "Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android 2D " Nawa Sanga " dengan Penerapan Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," vol. 6, no. 1, pp. 805–818, 2025.
- [12] R. S. Putri and A. Shodikin, "Development of Educational Game ' Say Math ' Using RPG Maker MV with MDLC Method," vol. 13, no. 2, pp. 421–429, 2025.





- [13] N. Silviana *et al.*, “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF BERHITUNG UNTUK ANAK USIA 6 TAHUN MENGGUNAKAN METODE MDLC DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE COUNTING EDUCATIONAL GAME FOR 6-YEAR-OLD CHILDREN USING,” vol. 18, no. 1, pp. 32–36, 2022.
- [14] Voni Riskita Putri and D. Eliza, “Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif Terhadap Kemampuan Literasi Dasar Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Latihan SPG Aisyiyah Pada,” *J. Pelita PAUD*, vol. 8, no. 2, pp. 314–327, 2024, doi: 10.33222/pelitapaud.v8i2.3595.
- [15] D. B. Sukma, “Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini,” *Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini Berbas. Multimed. Interaktif*, vol. 1, no. 1, pp. 102–113, 2023, doi: 10.52266/pelanggi.v1i1.283.
- [16] M. ikmal Ikmal, “Game Edukasi Menyusun Kata Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Dengan Menggunakan Metode MDLC,” *J. SANTI - Sist. Inf. dan Tek. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 28–37, 2024, doi: 10.58794/santi.v4i1.801.
- [17] Nuryani Pancawati, M Widayati, and Nurnaningsih, “Aktualisasi Game Edukatif Digital Pada Perkembangan Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini,” *J. Educ. Action Res.*, vol. 8, no. 4, pp. 624–635, 2024, doi: 10.23887/jear.v8i4.86023.
- [18] A. D. Putra, M. R. D. Susanto, and Y. Fernando, “Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” *Chain J. Comput. Technol. Comput. Eng. Informatics*, vol. 1, no. 2, pp. 32–34, 2023, doi: 10.58602/chain.v1i2.29.
- [19] C. Mauda and D. Zaliluddin, “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI DENGAN PENDEKATAN MDLC: GAME ZAT GIZI UNTUK GENERASI DIGITAL,” pp. 509–515, 2025.
- [20] Y. I. Kurniawan, U. H. Yulianti, N. G. Yulianita, and A. P. Pratama, “ENGLISH LEARNING EDUCATIONAL GAMES FOR HEARING AND SPEECH GAME EDUKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA TUNA RUNGU WICARA DI SLB-B YAKUT PURWOKERTO,” vol. 3, no. 3, pp. 781–790, 2022.
- [21] M. F. Hanafi, S. Auliana, M. Darip, I. Komputer, I. Komputer, and U. B. Bangsa, “PENGEMBANGAN APLIKASI PENGENALAN BUAH-BUAHAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SD NEGERI KRAGILAN 3 MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2,” vol. 11, no. 2, pp. 166–173, 2025.
- [22] M. R. Nashrulloh and D. Noerkemalasari, “Penerapan Multimedia Interaktif Wayang Golek Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada Tingkat Sekolah Dasar (SD),” no. Mdlc, pp. 390–402, 2025, doi: 10.33364/algorithm/v.22-1.1695.
- [23] K. Sutanto and E. Lumba, “PENGEMBANGAN GAME KUIS

ARITMATIKA ‘ MATH DUNGEON ’ BERBASISKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE,” vol. XV, no. 1, pp. 127–136, 2026.

- [24] R. D. Arista, H. Kurniawan, and F. Wadly, “Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam Pengembangan Game Edukasi Virtual Tour Kampus Berbasis Roblox Studio,” vol. 6, no. April, pp. 1080–1091, 2026.
- [25] H. Saptono, E. Wibowo, and D. W. Wismanindra, “Design and Implementation Evaluation of a Teaching Assistant Information System Using Laravel Filament and Extreme Programming,” vol. 23, no. January, pp. 89–99, 2026.
- [26] N. D. Salsabila and I. Lazulfa, “Rancang Bangun Game Edukasi Nahwu Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Linear Congruential,” vol. 12, no. 1, pp. 37–49, 2026.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

Kampus Parit I, Lantai # 2 Jalan Propinsi Nomor : 01, Tembilahan Hulu, Indragiri Hilir, Riau, Indonesia



Laman website:

Tembilahan, 14 Juli 2026

Nomor : 067/UNISI/D/VII/2026
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian dan Permintaan data

Kepada Yth :
Kepala Sekolah SD IT Tunas Harapan
di Tempat

السلام عليكم وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Dengan Hormat,

Teriring salam dan doa semoga kita semua senantiasa dalam limpahan karunia dan taufik Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, sehat wal'afiat, sukses dalam tugas dan aktifitas sehari-hari, amiin.

Dalam rangka upaya untuk melaksanakan Program Pendidikan, Kurikulum, Tugas Akhir dan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Islam Indragiri.

Guna merealisasikan program tersebut kami mohon bantuan Bapak untuk memberikan izin kepada mahasiswa kami melaksanakan penelitian (Pengisian Kuisisioner) pada Instansi yang bapak pimpin.

Berikut data dari mahasiswa tersebut :

Nama : Agung Pranama Wiranata
Nim : 403221010038
Prodi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer
Judul : Impementasi Game Edukatif di Roblox Studio Sebagai Media literasi Digital Anak-Anak

Demikian hal ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

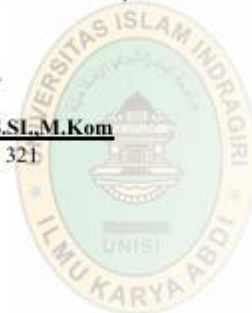
وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer



DR. BAYU RIANTO, S.SI., M.Kom

NIPY. 1691 09 321



Ilmu Karya Abdi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Lampiran 2 : Dokumentasi penelitian



Gambar 1 Wawancara dengan Kepala sekolah SD IT T unas Harapan Tembilahan



Gambar 2 Kegiatan Pengenalan dan Demonstrasi Game Edukatif kepada Siswa

**KUESIONER PENILAIAN GAME EDUKATIF
"Obby Anak Cerdas"**

Identitas Responden
Nama : Rahmatul Uli
Umur : 31 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan
Kelas : XI.1

Petunjuk Pengisian
Berikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu.
SI = Sangat Setuju (5)
S = Setuju (4)
N = Netral (3)
TS = Tidak Setuju (2)
STS = Sangat Tidak Setuju (1)

No	Pernyataan	SI	S	N	TS	STS
1	Game mudah dimainkan.					
2	Tampilan game menarik.					
3	Menu dan navigasi mudah dipahami.					
4	Materi literasi digital mudah dipahami.					
5	Suara sesuai dengan materi.					
6	Ilustrasi game menarik dan mudah dipahami.					
7	Checklist membantu meningkatkan pemahaman.					
8	Game mengaitkan minat belajar.					
9	Game layak digunakan sebagai media pembelajaran.					
10	Game menarik dan mudah dimainkan.					

**KUESIONER PENILAIAN GAME EDUKATIF
"Obby Anak Cerdas"**

Identitas Responden
Nama : Rahmatul Uli
Umur : 31 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan
Kelas : XI.1

Petunjuk Pengisian
Berikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat kamu.
SI = Sangat Setuju (5)
S = Setuju (4)
N = Netral (3)
TS = Tidak Setuju (2)
STS = Sangat Tidak Setuju (1)

No	Pernyataan	SI	S	N	TS	STS
1	Game mudah dimainkan.					
2	Tampilan game menarik.					
3	Menu dan navigasi mudah dipahami.					
4	Materi literasi digital mudah dipahami.					
5	Suara sesuai dengan materi.					
6	Ilustrasi game menarik dan mudah dipahami.					
7	Checklist membantu meningkatkan pemahaman.					
8	Game mengaitkan minat belajar.					
9	Game layak digunakan sebagai media pembelajaran.					
10	Game menarik dan mudah dimainkan.					

Gambar 2 Hasil pengisian kuisisioner



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi dengan Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

Lampiran 2 : Hasil Wawancara

Informan : Ahmad S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah SD IT Tunas Harapan Tembilahan

Tanggal : 14 Juli 2026

Tempat : Tempat Kepala Sekolah SD IT Tunas Harapan Tembilahan

Pewawancara : Agung Pratama Wiranata

Hasil Wawancara :

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah, dapat disimpulkan bahwa game edukatif berbasis Roblox memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. Meskipun pihak sekolah masih dalam tahap mengenal konsep game edukatif berbasis Roblox dan belum dapat menilai dampaknya secara menyeluruh, mereka memandang inovasi ini sebagai bentuk pemanfaatan teknologi yang perlu dicoba dan dievaluasi manfaatnya di masa mendatang.

Dari sisi materi pembelajaran, narasumber berpendapat bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi yang paling sesuai diterapkan melalui game edukatif. Selain itu, penggunaan Roblox sebagai media pembelajaran dinilai sejalan dengan program digitalisasi pendidikan yang sedang dikembangkan pemerintah, seperti pemanfaatan Smart TV dan berbagai media pembelajaran digital di sekolah.

Narasumber juga menyatakan bahwa game edukatif dapat disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka karena kurikulum tersebut memberikan ruang bagi pembelajaran yang berpusat pada minat dan bakat siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis game dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama karena siswa pada era digital cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif dibandingkan metode konvensional.

Secara keseluruhan, narasumber berpendapat bahwa game edukatif tidak dimaksudkan untuk menggantikan metode pembelajaran konvensional, melainkan menjadi media pendukung yang dapat dipadukan dengan metode pembelajaran yang telah digunakan guru. Kombinasi antara metode pembelajaran konvensional dan game edukatif diyakini dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam belajar.

