

## PERANCANGAN GAME APLIKASI MENYUSUN KATA PADA ANAK KELAS 1 DI SDN KOPI MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

Nana Suryana<sup>1</sup>, Nurhasan Nugroho<sup>2</sup>, Ahmad Munawir<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas bina bangsa, Kota serang-banten, Indonesia

Email: [nanasuryanaa125@gmail.com](mailto:nanasuryanaa125@gmail.com)

### ABSTRACT

*Basic literacy skills, particularly reading and writing, are an important foundation for the cognitive development of elementary school students. However, literacy learning is often ineffective because the methods used are monotonous and uninteresting for students. This study aims to design and develop a Construct 2-based Word Stacking Game application as an interactive learning medium that can improve the interest and literacy skills of first-grade students at SDN Kopi. The development method used the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). The application is designed with a simple, colorful, and easy-to-use interface for children aged 6–7 years, and is equipped with features for learning letters, composing words, and evaluation quizzes. Test results show that all application functions run well, while user evaluation obtained an average satisfaction score of 86.80% covering ease of use, appearance, interactivity, learning effectiveness, and learning motivation. Thus, this application is considered effective as an alternative, interesting and interactive literacy learning medium, and can be used by teachers at school and students at home to support reading and writing learning.*

Keywords: *Construct, Educational Games, Basic Literacy, MDLC, Elementary School*

### ABSTRAK

Kemampuan literasi dasar, khususnya membaca dan menulis, merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Namun, pembelajaran literasi sering kali kurang efektif karena metode yang digunakan bersifat monoton dan kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi Game Susun Kata berbasis Construct 2 sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa kelas 1 SDN Kopi. Metode pengembangan menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Aplikasi dirancang dengan antarmuka sederhana, penuh warna, dan mudah digunakan anak usia 6–7 tahun, serta dilengkapi fitur belajar huruf, menyusun kata, dan quiz evaluasi. Hasil pengujian menunjukkan seluruh fungsi aplikasi berjalan dengan baik, sedangkan evaluasi pengguna memperoleh nilai rata-rata kepuasan 86.80% yang mencakup kemudahan penggunaan, tampilan, interaktivitas, efektivitas pembelajaran, dan motivasi belajar. Dengan demikian, aplikasi ini dinilai efektif sebagai alternatif media pembelajaran literasi yang menarik dan interaktif, serta dapat digunakan guru di sekolah maupun siswa di rumah untuk mendukung pembelajaran membaca dan menulis.

Kata Kunci: *Construct, Game Edukasi, Literasi Dasar, MDLC, Sekolah Dasar*

### Riwayat Artikel :

Tanggal diterima : 14-06-2025

Tanggal revisi : 10-07-2025

Tanggal terbit : 05-08-2025

### DOI :

<https://doi.org/10.31949/infotech.v11i2.15277>

**INFOTECH journal** by Informatika UNMA is licensed under CC BY-SA 4.0

Copyright © 2025 By Author



## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kemampuan literasi dasar, khususnya membaca dan menulis, merupakan fondasi penting dalam pengembangan kognitif siswa di jenjang pendidikan dasar. Pada tahap awal sekolah dasar, siswa diperkenalkan dengan huruf, suku kata, hingga pembentukan kata yang bermakna. Namun, proses pembelajaran tersebut tidak selalu berjalan efektif apabila metode yang digunakan bersifat monoton dan kurang sesuai dengan gaya belajar anak usia dini (Wahyuni & Darsinah, 2023). Pendekatan konvensional seperti menyalin dari papan tulis atau membaca bersama dalam buku teks sering kali membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar apalagi anak tingkat dasar 1 yang sebahagian besar belum memiliki kemampuan untuk calistung.

Seiring perkembangan zaman, anak-anak generasi sekarang tumbuh di lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi digital. Perangkat seperti smartphone dan tablet telah menjadi bagian dari keseharian mereka, bahkan sejak usia prasekolah. Oleh karena itu, teknologi perlu dimanfaatkan secara positif dalam proses pembelajaran agar selaras dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Salah satu bentuk integrasi teknologi dalam pembelajaran yang terbukti efektif adalah penggunaan game edukasi (Soniran, 2024).

Game edukasi memadukan unsur hiburan dan pendidikan sehingga mampu menarik minat siswa secara alami. Selain itu, game yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan daya ingat, logika berpikir, serta pemahaman konsep secara kontekstual. Berbagai penelitian menyebutkan bahwa game edukasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Wulandari et al., 2024). Bahirah dan Fadilah juga menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis game dapat mempermudah siswa memahami materi secara interaktif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Arina et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Kopi, ditemukan bahwa siswa kelas 1 mengalami kesulitan dalam mengenali dan menyusun kata. Rendahnya minat belajar siswa serta terbatasnya variasi metode pembelajaran yang digunakan menjadi faktor utama permasalahan tersebut. Sehingga guru dan wali siswa membutuhkan media pembelajaran alternatif yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan baik di sekolah maupun di rumah. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi game edukasi "Menyusun Kata" berbasis Construct 2 yang dirancang khusus untuk siswa kelas 1 SD. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) karena metode ini mampu memberikan alur pengembangan media pembelajaran yang sistematis dan terstruktur.

Diharapkan aplikasi ini dapat membantu siswa memahami struktur kata melalui metode bermain yang edukatif serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

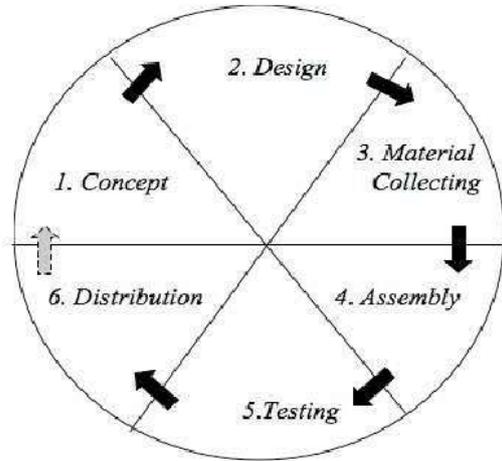
### 1.2. Tinjauan Pustaka

Game susun kata merupakan permainan edukatif yang dirancang khusus untuk meningkatkan literasi dasar anak, terutama dalam mengenali huruf dan membentuk kata bermakna. Permainan ini hadir dengan antarmuka interaktif seperti menyeret huruf, melengkapi kata, atau memilih huruf secara urut, sehingga menjadi sarana belajar yang efektif sekaligus menghibur. Sebuah studi oleh Muhammad Ikmal dkk. (2024) menyimpulkan bahwa game edukasi menyusun kata berbasis Construct 2 yang dikembangkan menggunakan metode MDLC terbukti meningkatkan minat belajar serta mengurangi kejenuhan siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif (Ikmal, 2024). Selain itu, Nuraeni Findianti (2022) melalui penelitian kuantitatif pada siswa SD menemukan bahwa game edukasi "Suka-Suka" berhasil meningkatkan keterampilan menyusun kata dan kalimat, dengan efektivitas pada kategori sedang hingga tinggi (Nuraeni Findianti, 2022). Platform Construct 2 memudahkan pengembangan game interaktif berbasis HTML5 tanpa perlu keterampilan pemrograman lanjutan, cocok untuk pengembangan media pembelajaran seperti game susun kata. Aplikasi yang dibuat dengan Construct 2 dapat berjalan pada berbagai platform (Web, Android, Windows), serta mendukung penerapan pendekatan MDLC secara sistematis mulai dari perencanaan hingga distribusi produk. Dalam penelitian Aminul Amin dkk. (2023), pengembangan game edukasi menggunakan Construct 2 terbukti meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD pada materi bahasa Inggris, dengan nilai N-Gain masuk kategori tinggi (~0,73) dan hasil validasi ahli yang baik hingga sangat baik (Amin et al., 2025). Demikian juga, studi oleh Aisya Dinda Suci (2024) telah menunjukkan bahwa game edukasi pengenalan keaksaraan berbasis Construct 2 layak dan efektif sebagai media alternatif untuk pengenalan huruf pada anak usia dini (Aisya Dinda Suci, 2024).

### 1.3. Metode Penelitian

Penelitian Ini Menggunakan Pendekatan Pengembangan (*Development Research*) Yang Berfokus Pada Pembuatan Dan Evaluasi Produk Berupa Aplikasi Game Edukasi Untuk Menyusun Kata. Tujuan Dari Pendekatan Ini Adalah Menghasilkan Suatu Produk Pembelajaran Yang Dapat Digunakan Dalam Lingkungan Pendidikan Dasar. Model Pengembangan Yang Digunakan Adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Yang Dirancang Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Multimedia Secara Sistematis Dan Terstruktur (R. Maulana et al., 2025).

Jenis Penelitian Ini Dikategorikan Sebagai Penelitian *Research and Development* (R&D), Yang Tidak hanya menghasilkan produk, tetapi Juga melakukan pengujian kelayakan terhadap produk yang dikembangkan, baik dari sisi fungsionalitas maupun penerimaan pengguna (Masyhuri & Darip, 2025).



Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle

Model MDLC terdiri dari enam tahap utama, yaitu:

- a. **Concept**  
Menentukan ide, tujuan, serta sasaran pengguna aplikasi. Dalam penelitian ini, pengguna yang dituju adalah siswa kelas 1 SDN Kopi. Tahap ini juga melibatkan identifikasi kebutuhan fungsional media pembelajaran menyusun kata berbasis digital.
- b. **Design**  
Merancang storyboard, navigasi, dan antarmuka pengguna (user interface). Desain visual disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini agar menarik dan mudah dipahami.
- c. **Material Collecting**  
Mengumpulkan seluruh elemen multimedia yang diperlukan, seperti gambar, suara, teks, dan animasi. Materi yang dikumpulkan harus sesuai dengan konten pembelajaran menyusun kata dan kontekstual dengan kehidupan siswa kelas 1 SD.
- d. **Assembly**  
Menyusun dan menggabungkan seluruh komponen dalam satu aplikasi menggunakan Construct 2. Pada tahap ini, interaksi, alur permainan, serta logika game dibangun melalui sistem event-driven yang tersedia di platform tersebut.
- e. **Testing**  
Menguji aplikasi dari sisi fungsionalitas, kemudahan penggunaan, dan efektivitas dalam membantu proses pembelajaran. Pengujian dilakukan untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai dengan desain dan tujuan pembelajaran.
- f. **Distribution**  
Tahap akhir berupa distribusi aplikasi kepada siswa sebagai media pembelajaran tambahan, baik secara offline maupun online. Aplikasi

diharapkan dapat digunakan langsung dalam kegiatan belajar di SDN Kopi.

MDLC memberikan kerangka kerja yang kuat dalam pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia dan mendukung kolaborasi antara pengembang, pendidik, dan pengguna akhir.

2. PEMBAHASAN

2.1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui fitur dan spesifikasi yang diperlukan dalam merancang game edukasi menyusun kata bagi siswa kelas 1 SD. Kebutuhan dibagi menjadi dua, yaitu kebutuhan fungsional dan non-fungsional sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Identifikasi Kebutuhan

No	Kebutuhan Fungsional	Kebutuhan Non Fungsional
1	Game dapat menampilkan huruf acak untuk disusun menjadi kata	Antarmuka menarik dan sesuai anak usia 6-7 tahun
2	Terdapat skor atau nilai sebagai umpan balik	Aplikasi ringan dan berjalan di perangkat sekolah
3	Game menampilkan instruksi penggunaan secara sederhana	Desain responsif dan mudah dioperasikan
4	Terdapat respon saat jawaban benar atau salah	Warna dan gambar bersifat edukatif dan menyenangkan
5	Terdapat tombol navigasi seperti mulai, ulang, dan keluar	Waktu respon cepat tanpa lag saat bermain

Kebutuhan ini menjadi dasar dalam tahap perancangan dan pengembangan aplikasi agar sesuai dengan karakteristik pengguna sasaran, yaitu siswa kelas 1 SD.

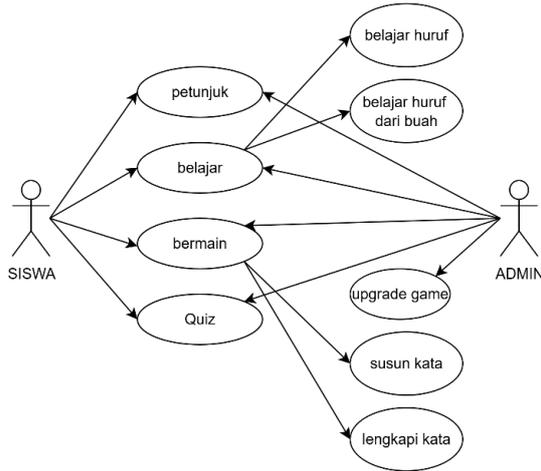
2.2. Perancangan Aplikasi

Sebelum membangun aplikasi secara teknis, diperlukan proses perancangan aplikasi untuk menggambarkan alur sistem dan logika interaksi antara pengguna dan aplikasi (Darip, 2025b). Perancangan ini bertujuan agar setiap fitur dalam game memiliki struktur yang jelas dan mudah dipahami, baik oleh pengembang maupun pengguna. Dengan menyusun alur secara sistematis sejak awal, aplikasi dapat dibangun secara efisien dan minim kesalahan.

a. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem (Y. H. Maulana et al., 2025). Dalam pengembangan aplikasi ini, terdapat dua

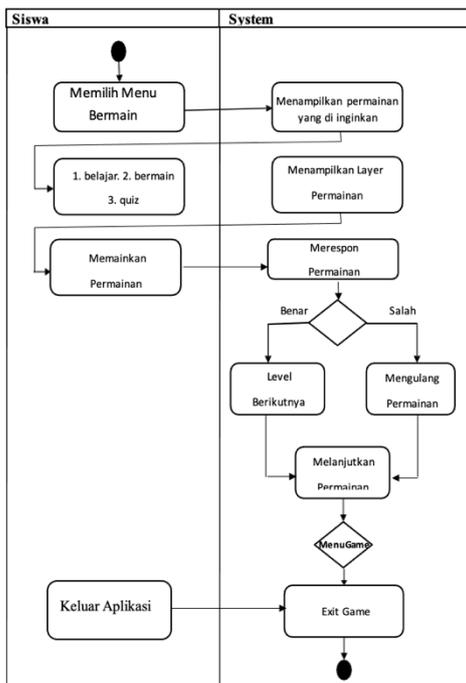
aktor utama, yaitu siswa sebagai pengguna langsung dan admin sebagai pengembang aplikasi.



Gambar 2. Use Case Diagram

**b. Activity Diagram**

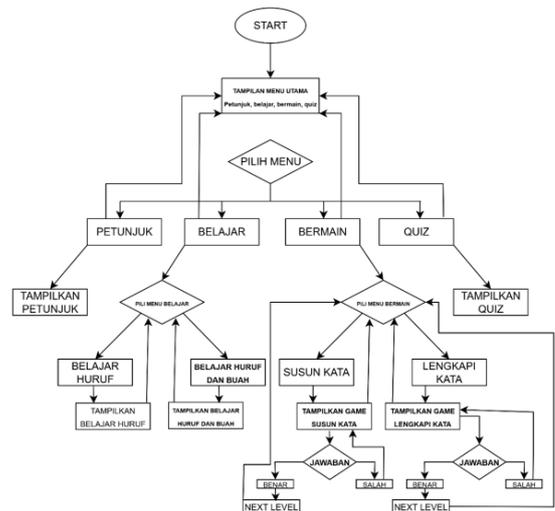
Activity diagram digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas yang dilakukan oleh pengguna sejak pertama kali membuka aplikasi hingga menyelesaikan permainan (Yansyah et al., 2025). Diagram ini menjadi panduan visual untuk memahami proses berpikir siswa saat berinteraksi dengan sistem. Dalam penelitian ini siswa kelas 1 SD yang menjadi pengguna utama, alur aktivitas dirancang sesederhana mungkin agar tidak membingungkan. Setiap langkah dipastikan memberi pengalaman belajar yang menyenangkan, mulai dari saat mereka menekan ikon aplikasi hingga mereka berhasil menyusun kata dan memperoleh umpan balik.



Gambar 3. Activity Diagram

**c. Flowchart**

Sebelum membangun aplikasi secara teknis, diperlukan proses perancangan algoritma untuk menggambarkan alur sistem dan logika interaksi antara pengguna dan aplikasi (Rudianto et al., 2025). Perancangan ini bertujuan agar setiap fitur dalam game memiliki struktur yang jelas dan mudah dipahami, baik oleh pengembang maupun pengguna. Dengan menyusun alur secara sistematis sejak awal, aplikasi dapat dibangun secara efisien dan minim kesalahan.



Gambar 4. Flowchart

**2.3. Pengujian dan Evaluasi Pengguna**

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi Game Susun Kata yang dikembangkan dapat berjalan sesuai kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang telah ditentukan, serta memberikan pengalaman belajar yang efektif bagi siswa kelas 1 SD. Pengujian ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu pengujian fungsionalitas dan evaluasi pengguna.

**a. Pengujian Fungsionalitas**

Pengujian fungsionalitas dilakukan dengan metode *black box testing* pada setiap menu (Darip, 2025a).

Tabel 2. Hasil Pengujian Fungsionalitas Aplikasi

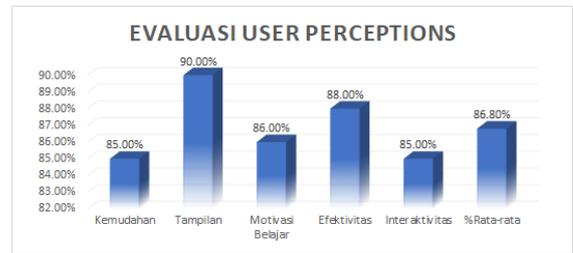
No	Menu yang Diuji	Deskripsi Pengujian	Hasil Pengujian	Status
1	Menu Utama	Menguji fungsi tombol navigasi ke menu Petunjuk, Belajar, Bermain, dan Quiz.	Berjalan sesuai fungsi. Semua tombol responsif dan navigasi lancar.	Lulus
2	Menu Petunjuk	Memastikan panduan penggunaan aplikasi dapat diakses	Instruksi sederhana, teks dan ikon jelas, ilustrasi menarik.	Lulus

		dengan jelas.		
3	Menu Belajar	Menguji pemilihan huruf, tampilan bentuk huruf, bunyi huruf, dan contoh gambar.	Semua fitur berfungsi, animasi dan suara berjalan lancar.	Lulus
4	Menu Bermain	Menguji penyusunan kata dan melengkapi kata dari huruf	Papan huruf, kotak jawaban, dan tombol kontrol berjalan baik.	Lulus
5	Menu Quiz	Menguji evaluasi hitung huruf dalam kata beserta gambar. Memberikan umpan balik suara dan visual.	Umpan balik muncul otomatis dan akurat, siswa langsung mengetahui hasil.	Lulus

**b. Evaluasi Pengguna**

Evaluasi dilakukan terhadap 20 siswa kelas 1 SDN Kopi dengan metode uji coba langsung di dalam kelas (Sapaatullah & Darip, 2025). Guru turut memantau proses penggunaan untuk menilai keterlibatan dan kemudahan siswa dalam mengoperasikan aplikasi:

- 1) Aspek Kemudahan Penggunaan: 85% siswa mampu menggunakan aplikasi secara mandiri setelah mendapat penjelasan singkat.
- 2) Aspek Tampilan: Warna cerah dan ikon besar menarik perhatian 90% siswa sesuai karakteristik usia 6–7 tahun.
- 3) Aspek Motivasi Belajar: 86% siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan ingin mencoba kembali permainan setelah menyelesaikan satu sesi.
- 4) Aspek Efektivitas: 88% Guru menyatakan aplikasi membantu siswa dalam mengenal huruf, melatih menyusun kata, serta mengukur pemahaman melalui quiz interaktif.
- 5) Aspek Interaktivitas: 85% siswa memberikan pengalaman mengajar yang menyenangkan



Gambar 5. Evaluasi Pengguna

Hasil pengujian fungsionalitas menggunakan metode *black box testing* menunjukkan bahwa seluruh menu dan fitur aplikasi Game Susun Kata berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Menu utama, petunjuk, belajar, bermain, dan quiz dapat diakses dengan lancar, respons tombol navigasi cepat, serta tampilan dan suara bekerja sebagaimana mestinya. Begitu pula evaluasi pengguna yang melibatkan 20 siswa kelas 1 SDN Kopi menunjukkan respon positif terhadap aplikasi ini dengan rata-rata sebesar 86.80%.

**3. TAMPILAN APLIKASI GAME EDUKASI**

Desain antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) pada aplikasi Game Susun Kata dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik anak kelas 1 SD yang masih berada pada tahap awal perkembangan literasi dan adaptasi terhadap teknologi. Oleh karena itu, tampilan dibuat sederhana, penuh warna cerah, dan dilengkapi elemen visual yang menarik untuk memudahkan interaksi (Nurfritrianda et al., 2025). Setiap tombol berukuran besar dengan ikon dan teks yang jelas, sehingga mudah dikenali dan dioperasikan oleh anak-anak. Selain itu, aplikasi dilengkapi panduan suara agar siswa dapat memahami instruksi meskipun kemampuan membacanya belum lancar. Pendekatan ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

**a. Tampilan Menu Utama**

Sebagai menu untuk mengakses seluruh fitur aplikasi. Pada tampilan ini terdapat tombol navigasi besar dan jelas seperti petunjuk, belajar, bermain, dan quiz. Latar belakang berwarna cerah dengan ilustrasi ramah anak memberikan kesan menyenangkan, sehingga menarik minat siswa untuk memulai interaksi.



Gambar 6. Menu Utama

**b. Tampilan Menu Petunjuk**

Menu petunjuk berisi panduan singkat mengenai cara menggunakan aplikasi. Instruksi disajikan dalam bentuk teks sederhana dengan *background* ilustrasi yang menarik.



Gambar 7. Menu Petunjuk

**c. Tampilan Menu Belajar**

Menu belajar dirancang untuk memberikan pengenalan huruf secara bertahap. Anak dapat memilih huruf, kemudian sistem menampilkan bentuk huruf, bunyi, dan contoh gambar buah-buahan, sayuran atau lainnya yang sudah mereka kenal. Tampilan dibuat interaktif dengan animasi sederhana agar proses belajar terasa lebih menarik dan tidak membosankan.



Gambar 8. Menu Belajar

**d. Tampilan Menu Bermain**

Pada menu bermain ini siswa diajak menyusun kata dan melengkapi kata. Tampilan permainan memuat papan huruf, kotak jawaban, dan tombol kontrol yang mudah dijangkau.



Gambar 9. Menu Bermain

**e. Tampilan Quiz**

Menu Quiz berfungsi sebagai sarana evaluasi untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari. Dalam menu ini, siswa diberikan tantangan berupa soal

menghitung jumlah huruf pada kata yang dilengkapi gambar familiar bagi mereka, Setiap jawaban yang benar maupun salah akan mendapatkan umpan balik berupa suara dan tampilan visual, sehingga siswa dapat segera mengetahui hasilnya. Selain itu, fitur ini membantu guru memantau perkembangan kemampuan literasi siswa secara interaktif.



Gambar 10. Menu Quiz

**4. KESIMPULAN**

Pengembangan aplikasi Game Susun Kata berbasis Construct 2 untuk siswa kelas 1 SDN Kopi berhasil menjawab permasalahan rendahnya minat belajar dan keterbatasan variasi metode pembelajaran literasi dasar. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana, penuh warna, dan interaktif, sehingga sesuai dengan karakteristik anak usia 6–7 tahun. Berdasarkan hasil pengujian fungsionalitas, seluruh fitur aplikasi berjalan dengan baik dan memenuhi kebutuhan fungsional maupun non-fungsional yang telah ditetapkan. Evaluasi pengguna menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, baik dari sisi kemudahan penggunaan, tampilan, interaktivitas, maupun efektivitas pembelajaran.

Dengan demikian, aplikasi Game Susun Kata tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membantu siswa mengenal huruf, menyusun kata, serta meningkatkan motivasi belajar. Aplikasi ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru di sekolah maupun siswa di rumah, sekaligus menjadi contoh pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar. Sebagai pengembangan lebih lanjut, disarankan agar aplikasi Game Susun Kata dilengkapi dengan variasi permainan dan level kesulitan bertahap, disesuaikan dengan kurikulum sekolah, serta mendukung penggunaan multi-platform agar akses lebih luas. Uji coba sebaiknya dilakukan pada skala yang lebih besar untuk memperoleh data efektivitas yang lebih representatif, dan ditambahkan fitur pemantauan perkembangan siswa yang dapat diakses guru maupun orang tua guna memaksimalkan manfaat aplikasi dalam pembelajaran literasi dasar.

PUSTAKA

- Aisyah Dinda Suci, -. (2024). *Pengembangan Game Edukasi Melalui Construct 2 Sebagai Media Interaktif Pengenalan Keaksaraan Anak Usia Dini* [Other, Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/654/260>
- Amin, M. A., Sufyadi, S., & Qomario, Q. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Dengan Construct 2 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. *Journal of Instructional Technology*, 6(1), 141–149. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v6i1.15344>
- Arina, N. P., Hanimatussyadah, V., Bahiroh, S. N., & Fadilah, R. E. (2025). Analisis Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Dalam Mata Pelajaran IPA Di SMP: Literature Review. *EDUPROXIMA (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA)*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.29100/.v7i1.5999>
- Darip, M. (2025a). Desain Dan Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Algoritma FIFO di E-Commerce Yo Kita (CV. Mitra Fikri Grocery). *INFOTECH Journal*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.31949/infotech.v11i1.12958>
- Darip, M. (2025b). Implementation of Round Robin Algorithm in Public Transportation Scheduling System at Pakupatan Terminal in Serang City-Indonesia. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 14(2), Article 2. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v14i2.2362>
- Ikmal, M. ikmal. (2024). Game Edukasi Menyusun Kata Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Dengan Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal SANTI - Sistem Informasi Dan Teknik Informasi*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.58794/santi.v4i1.801>
- Masyhuri, M., & Darip, D. (2025). Analisis Dan Desain Aplikasi Perpustakaan Untuk Transformasi Pembelajaran Di SMK Malnu Menes. *BETRIK*, 16(01), 11–24. <https://doi.org/10.36050/ag0s0c52>
- Maulana, R., Darip, M., & Permana, B. R. S. (2025). Rancang Bangun Edufarm Sebagai Media Interaktif Untuk Pembelajaran Secara Daring menggunakan Construct 3. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13386>
- Maulana, Y. H., Pratama, M. A., & Darip, M. (2025). Sistem Pemesanan Dan Pembayaran Booking Kamar Hotel Berbasis QR Code. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13345>
- Nuraeni Findianti, -. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Untuk meningkatkan Keterampilan Menyusun Kata Dan Kalimat Siswa Sekolah Dasar* [Other, Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/>
- Nurfitrianda, D., Auliana, S., Permana, B. R. S., Rohman, A., & Munawir, A. (2025). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 1 SDN Saruni 2 Pandeglang Berbasis Construct 2. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i1.12417>
- Rudianto, Sapaatullah, A., Permana, B. R. S., & Darip, M. (2025). Implementasi Struktur Data Array dalam Sistem Perpustakaan Berbasis Web dengan Python Flask. *Buletin Ilmiah Informatika Teknologi*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.58369/bit.v3i2.91>
- Sapaatullah, A., & Darip, M. (2025). Pengamanan Dokumen Digital Berbasis Web dengan Algoritma AES-128 di Lembaga Pendidikan TK. *BETRIK*, 16(01), 37–51. <https://doi.org/10.36050/fjb35559>
- Soniran, S. A. (2024). Eksplorasi Pendidikan Anak Usia INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PAUD: DAMPAKNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF, SOSIAL, DAN EMOSIONAL ANAK. *PERNIK*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.31851/pernik.v7i2.17124>
- Wahyuni, M. P. N., & Darsinah, D. (2023). Strategi Pengembangan Literasi Baca Tulis (Praliterasi) untuk Menunjang Pengetahuan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3604–3617. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4799>
- Wulandari, T. D., Listaji\*, P., Sulaiman, T., Jaafar, W. M. W., & Rahim, S. S. A. (2024). Development of STEM-Based Science Educational Game Using Scratch to Train Computational Thinking Skill for Socondary School Students. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 12(4), Article 4. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v12i4.39893>
- Yansyah, M., Darip, M., & Sapaatullah, A. (2025). Transformasi Digital Penerimaan Siswa Baru di SDN Ragas I Berbasis Framework Laravel. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 6(02), Article 02. <https://doi.org/10.30998/jrami.v6i02.11176>