

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Tahel and E. Ginting, “Perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional untuk meningkatkan rasa nasionalis berbasis android,” *Teknomatika*, vol. 09, no. 02, pp. 113–120, 2019, [Online].
- [2] D. Tresnawati and L. Fitriani, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Sejarah Pahlawan Wanita Indonesia Berbasis Android,” *J. Algoritm.*, vol. 17, no. 1, pp. 98–103, 2020, doi: 10.33364/algoritma/v.17-1.98.
- [3] A. Sahfitri and S. Hartini, “Metode ADDIE Pada Aplikasi Interaktif Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dua Bahasa Untuk Anak Sekolah Dasar,” *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 3, no. 2, pp. 141–152, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ISBI/article/view/1085/955>
- [4] Indarti and D. Laraswati, “Digital Game Based Learning Tebak Nama Buah dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie,” vol. 7, no. 1, pp. 135–138, 2021, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [5] S. Eva Nida Luthfiana, “Potret Pahlawan Wanita Indonesia Sebagai Subjek Dalam Karya Seni Kolase Mix Media,” *Eduarts J. Arts Educ.*, vol. 7, no. 1, pp. 43–53, 2021, [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis>
- [6] A. T. J. Harjanta and B. A. Herlambang, “Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE,” *J. Transform.*, vol. 16, no. 1, p. 91, 2018, doi: 10.26623/transformatika.v16i1.894.
- [7] S. Bakhri, “Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE,” *INTENSIF J. Ilm. Penelit. dan Penerapan Teknol. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, p. 130, 2019, doi: 10.29407/intensif.v3i2.12666.

- [8] D. Oktariyanti, A. Frima, and R. Febriandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 4093–4100, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1490>
- [9] S. Sintaro, "Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 51–57, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.153.
- [10] A. M. F. Hero Mega Surya, Rofi'i, "Pengembangan Tutorial Pengasuhan Anak," *J. Educ. Dev. Inst. Pendidik. Tapanuli Selatan*, vol. 7, no. 4, pp. 239–244, 2019.
- [11] A. Galih Pradana and S. Nita, "Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android," *J. Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. 2019*, vol. 2, no. 1, pp. 49–53, 2019.
- [12] A. Hardiansyah and P. Mauliana, "Aplikasi Game Edukasi Mengenal Pahlawan Indonesia Berbasis Android Pada SDN Ciburuy," *E-Prosiding Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 45–52, 2021.
- [13] A. Arta and D. A. P. Putri, "Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia untuk Sekolah Dasar," *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 20, no. 2, pp. 77–81, 2020, doi: 10.23917/emitor.v20i02.9085.
- [14] M. B. Sri Purwaningrum, Ilmawati fahmi Imron, "Pengembangan Media Game Edukasi Quiz Parampa IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, no. 1, pp. 499–5506, 2022.
- [15] M. Nurhamidah, Imran Al, "Pengembangan Game Edukasi Panggung Pahlawan Untk Anak Sekolah Dasar," *J. Media TIK*, vol. 1, no. 1, pp. 34–39, 2018, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/mediaTIK/article/view/8274/4784>

- [16] S. L. Rahayu and F. Fujiati, "Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 3, p. 341, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201853694.
- [17] Autoridad Nacional del Servicio Civil, "Ensiklopedia Pahlawan Nasional," *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., pp. 2013–2015, 2021.
- [18] B. Syefrinando, S. Suraida, and A. Parman, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika berbasis Adobe Flash Professional CS6 Untuk Mata Kuliah Fisika Dasar I," *J. Pendidik. Fis. dan Teknol.*, vol. 6, no. 1, p. 39, 2020, doi: 10.29303/jpft.v6i1.1522.
- [19] G. Afifah, "Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Animate CC Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan," p. 41, 2019.
- [20] F. Dafit and D. Mustika, "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills pada Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 6, pp. 4889–4903, 2021, [Online]. Available: <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1565>
- [21] P. M. Pembelajaran *et al.*, "Pengembangan Media Pembelajaran ' Harta Karun Sisil ' Dalam Materi Mengenal Simbol Sila-Sila Pancasila Pada Lambang Negara Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar Putri Indana Zulfa PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (putri.indana.zulfa@gmail.com) Hendrik P," pp. 3233–3242.
- [22] R. A. H. Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa Islam. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–42, 2019, doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- [23] T. Snadhika Jaya, "Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung)," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 03, no. 02, pp. 45–48, 2018.

- [24] M. Nurudin, W. Jayanti, R. D. Saputro, and M. P. Saputra, "Penguujian Black Bo x pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis," vol. 4, no. 4, pp. 143–148, 2020.
- [25] D. sarjon Juliansa hengki and Sumijan, "Jurnal Resti- Rekayasa Sistem dab Teknologi Informasi 'Penguujian Sistem Pendukung Keputusan Penjurusan SMA di Banten menggunakan Metode Black Box,'" *Resti*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2017.
- [26] V. P. Sabandar and H. B. Santoso, "Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing," *Teknika*, vol. 7, no. 1, pp. 50–59, 2018, doi: 10.34148/teknika.v7i1.81.
- [27] Yumarlin MZ, "Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing," *Inf. Interaktif*, vol. 1, no. 1, pp. 34–43, 2016, [Online]. Available: <http://www.e-journal.janabadra.ac.id/index.php/informasiinteraktif/article/view/345>
- [28] A. H. Suasapha, "Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik," *J. Kepariwisataan*, vol. 19, no. 1, pp. 26–37, 2020, doi: 10.52352/jpar.v19i1.407.
- [29] R. Firmansyah, "Usability Testing Dengan Use Questionnaire Pada Aplikasi Sipolin Provinsi Jawa Barat," *Swabumi*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2018, doi: 10.31294/swabumi.v6i1.3310.
- [30] R. H. Saputra, J. A. Baba, and G. Y. K. S. Siregar, "Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Modifikasi Skala Likert Dengan Metode Simple Additive Weighting," *Explor. J. Sist. Inf. dan Telemat.*, vol. 9, no. 1, 2018, doi: 10.36448/jsit.v9i1.1029.
- [31] T. R. A. Amirulloh, M. Risnasari, and P. R. Ningsih, "Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar," *J. Ilm. Edutic*, vol. 5, no. 2, pp. 115–123, 2019.