

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yusnadi, “Romantisme Peradaban Islam Di Eropa (Nilai Ski) Dalam Novel 99 Cahaya Di Langit Eropa Karangan Hanum Salsabiela Rais Dan Rangga Almahendra,” *Tarbiyah Islamiyah*, vol. 6, pp. 126–135, 2016.
- [2] Wasino and E. S. Hartatik, “Metode Penelitian Sejarah (Metode Sejarah),” *Seri Publikasi Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 1–4, 2021.
- [3] Admin LMS, “Menumbuhkan Minat Belajar Sejarah,” *Kemdikbud*, Oct. 29, 2020. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/belajar-sejarah-dari-candi-portibi/> (accessed Sep. 09, 2022).
- [4] S. Tanjung, “UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH DENGAN PEMANFAATAN SUMBER SEJARAH SEBAGAI MEDIA BELAJAR.”
- [5] Firdaus and D. Rizki, “Pentingnya Sejarah bagi Generasi Muda,” *Osf Preprints*, 2021.
- [6] A. Zahraputeri and L. Kusdiby, “Analisis Persepsi Pemain Terhadap Game Cross-Platform : Studi Kasus Permainan Genshin Impact,” *Prosiding The 12th Industrial Research Workshop and National Seminar*, pp. 1273–1278, 2021.
- [7] Hanadian Nurhayati-Wolff, “Share of online gamers in Indonesia in 2022,” Jul. 2022. Accessed: Sep. 10, 2022. [Online]. Available: <https://www.statista.com/statistics/1116224/indonesia-share-of-online-gamers/>
- [8] “Top Countries by Smartphone Users,” *Newzoo*, 2020. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-countries-by-smartphone-penetration-and-users> (accessed Sep. 10, 2022).
- [9] S. Aleem, L. F. Capretz, and F. Ahmed, “Game development software engineering process life cycle: a systematic review,” *Journal of Software Engineering Research and Development*, vol. 4, no. 1, 2016, doi: 10.1186/s40411-016-0032-7.
- [10] L. D. Pratama, W. Lestari, and A. Bahauddin, “Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?,” *At- Ta’lim : Jurnal Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 39–50, 2019, doi: 10.36835/attalim.v5i1.64.
- [11] A. Dikhorir, “Mitos Larangan Menikah antara Orang Jawa dengan Orang Sunda dalam Perspektif Masyarakat Modern,” *Jurnal Sastra dan Kearifan Lokal*, vol. 2, no. 1, pp. 157–176, 2022.
- [12] Y. Udjaja, V. S. Guizot, and N. Chandra, “Gamification for elementary mathematics learning in Indonesia,” *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, vol. 8, no. 5, pp. 3860–3865, 2018, doi: 10.11591/ijece.v8i5.pp3860-3865.
- [13] B. Fikri Ananda, A. Chusyairi, T. Informatika, S. Tinggi, I. Komputer, and P. Banyuwangi, “Perancangan Game Virus Survivor Untuk Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Game Development Life Cycle (Designing Survivor Virus Games for Health Education with the Game Development Life Cycle Method),” *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, vol. 1, no. 2, pp. 78–84, 2019, doi: <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i2.20>.
- [14] P. E. Mebrian and A. D. Putri, “Rancang Bangun Game Edukasi Perakitan Komputer Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android,” *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, vol. 3, no. 1, pp. 74–82, 2020.
- [15] R. Ameron and N. A. Sani, “Rancangan Bangun Prototype Aplikasi Permainan Edukasi Bergenre Permainan Peran,” *Jurnal Teknik ITS*, vol. 9, no. 2, pp. A228–A233, 2020.
- [16] A. M. Nabila, A. P. Armin, and E. D. Hartono, “Game Edukasi Tembung Aran

- Menggunakan Tools Engine Game Unity,” *Bina Insani Ict Journal*, vol. 7, no. 2, p. 135, 2020, doi: 10.51211/biict.v7i2.1406.
- [17] S. Sintaro, “Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 51–57, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.153.
- [18] R. M. M. Prasetyo, H. Syaputra, W. Cholil, and S. Sauda, “Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle,” *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 2, pp. 103–111, 2021, doi: 10.47747/jurnalnik.v2i2.526.
- [19] S. R. Muhammad Nauval, Ikhwan Ruslianto, “RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA INDONESIA MENGGUNAKAN UNITY ENGINE,” vol. 09, no. 03, pp. 491–500, 2021.
- [20] W. Aulia and F. N. Hasan, “Rancang Bangun Game Edukasi Bahasa Sunda pada SDN Jatiwaringin XII,” vol. 6, no. 2502, pp. 8–14, 2021.
- [21] S. Wahyu, “Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti,” vol. 5, pp. 82–91, 2022.
- [22] L. Husniah, B. F. Pratama, and H. Wibowo, “Gamification And GDLC (Game Development Life Cycle) Application For Designing The Sumbawa Folklore Game ”The Legend Of Tanjung Menangis (Crying Cape)”,” *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*, pp. 351–358, Oct. 2018, doi: 10.22219/kinetik.v3i4.721.
- [23] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, “Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online,” *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, Dec. 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.
- [24] N. Y. Arifin *et al.*, “Perancangan Sistem,” in *Analisa Perancangan Sistem Informasi*, P. T. Cahyono, Ed. Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri, 2021, p. 4. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=LDxZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR2&dq=perancangan+sistem&ots=TtTqThJpg&sig=kcUOFZvULJ2qWGFeaEw44CbHEc8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- [25] Rekayanti, N. R. Fadhliana, and D. A. Prambudi, “Game Edukasi Pengenalan Objek Untuk Anak Usia 6-8 Tahun,” *Buletin Poltanesa*, vol. 20, no. 1, pp. 6–10, 2019, doi: 10.51967/tanesa.v20i1.311.
- [26] E. Adams and A. Rollings, *Fundamentals of Game Design*. New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2007.
- [27] S. Notoatmodjo, *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1992.
- [28] Rukiyati & and L. A. Purwastuti, *Mengenal Filsafat Pendidikan*. 2015.
- [29] D. Irsa, R. Wiryasaputra, and S. Primaini, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android,” *Jurnal Informatika Global*, vol. 6, no. 1, pp. 7–14, 2015.
- [30] E. Handriyantini, “Permainan edukatif (educational games) berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.” no. November, 2009.
- [31] Kemdikbud, “Sejarah,” *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2016.
- [32] I. G. Widja, *Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. 1991.
- [33] P. Ramadhan, *JEJAK-JEJAK PERADABAN MAJAPAHIT*. Yogyakarta: Araska, 2020.

- [34] I. S. Sukarno and P. Setiawan, "Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi," *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain*, vol. 1, 2015.
- [35] R. Ramadan and Y. Widyani, "Game development life cycle guidelines," *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICAC SIS 2013*, pp. 95–100, 2013, doi: 10.1109/ICAC SIS.2013.6761558.
- [36] R. Ramadan and Y. Widyani, "Game development life cycle guidelines," *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICAC SIS 2013*, pp. 95–100, 2013, doi: 10.1109/ICAC SIS.2013.6761558.
- [37] R. A. Sukamto and M. Shalahuddin, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Modula, 2011.
- [38] Alhamda Septri Tiani Luynazor, "Aplikasi Pemetaan dan Informasi Pusat Kesehatan Masyarakat (PUSKESMAS) Berbasis Adroid pada Dinas Kesehatan Kota Palembang," *Politeknik Negeri Sriwijaya*, pp. 6–20, 2017.
- [39] Fathurrahman, "Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Sejarah," pp. 1–9, 2020.
- [40] O. Oksalinin, "Pengembangan Game Edukasi Media Pembelajaran Ipa Berbasis Role Playing Game (Rpg) Untuk Siswa Kelas Ix Smp Negeri 2 Sanggau Ledo," 2020.
- [41] F. E. Putra, "Apa itu Android," in *Penyebab Android Lemot dan Cara Mengatasinya*, Yatagan Publisher, 2020, p. 4.
- [42] N. Firly, "Apa itu Android?," in *Create Your Own Android Application*, Elex Media Komputindo, 2018, p. 2.
- [43] P. Rahayu, "Pengembangan Media Gapeto Berbasis Godot Engine sebagai alat evaluasi pembelajaran pada materi bangun ruang sisi datar," *Digital library: UIN Sunan Ampel*, 2019.
- [44] R. Ricky, "Rancang Bangun Game Platformer Bintang Kecil Menggunakan Godot Engine ," 2021.