

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Masjid Saka Tunggal - Wangon | Pemerintah Kabupaten Banyumas.” <http://dinporabudpar.banyumaskab.go.id/read/18889/masjid-saka-tunggal-wangon#.YK4hxKgzbIU> (accessed May 26, 2021).
- [2] I. M. S. Ardana, “Pengujian Software Menggunakan Metode Boundary Value Analysis dan Decision Table Testing,” *J. Teknol. Inf. ESIT*, vol. 14, no. 11, pp. 40–47, 2019.
- [3] R. I. Borman and Y. Purwanto, “Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 2, p. 119, 2019, doi: 10.26418/jp.v5i2.25997.
- [4] T. Yuliati, “Pengembangan Game Edukasi Animasi Anatomi Tubuh Dengan 3 Bahasa Untuk Anak TK Menggunakan Adobe Flash,” *Ejournal.Polbeng.Ac.Id*, p. 10, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.polbeng.ac.id/index.php/ISI/article/view/430>.
- [5] A. Arta and D. A. P. Putri, “Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia untuk Sekolah Dasar,” *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 20, no. 02, pp. 91–95, 2020, doi: 10.23917/emit.v20i02.9085.
- [6] Uliontang, E. Setyati, and F. H. Chandra, “Pemanfaatan Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sejarah Tentang Benda-Benda Bersejarah Pennggalan Kerajaan Majapahit Di Trowulan Mojokerto,” *J. Kronologi*, vol. 4, pp. 19–26, 2020, [Online]. Available: <http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/75>.
- [7] E. A. Putri and M. D. Arry Mustikawan, BDes, SE., “Perancangan Board Game ‘Sejarahone’ Sebagai Media Edukasi Sejarah Masa Klasik Kerajaan Hindu dan Budha Di Indonesia,” *Tek. Eng. Sains J.*, vol. 7, pp. 1100–1109, 2020, doi: 10.51804/tesj.v4i1.785.19-26.
- [8] L. L. Dias, J. Enstein, and G. A. Manu, “Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android,” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 27–34, 2021, doi:

- 10.37792/jukanti.v4i1.233.
- [9] I. K. Herry Saptiawan, I Gede Suardika, and I. M. Rudita, “Game Edukasi Puzzle Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android,” *J. Fasilkom*, vol. 11, no. 1, pp. 1–6, 2021, doi: 10.37859/jf.v11i1.2526.
- [10] F. N. Azizi, “Perancangan Aplikasi Game Puzzle Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Berbasis Android,” 2021.
- [11] N. Rani and H. Hastuti, “Pengembangan Komik Strip Berdasarkan Urutan Kronologis Peristiwa Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Sma,” vol. 3, no. 4, pp. 449–464, 2021.
- [12] R. L. Joon Woei, S. S. Bikar, B. Rathakrishnan, and Z. Rabe, “Integrasi Permainan Media Word Wall dalam Pendidikan Sejarah,” *Malaysian J. Soc. Sci. Humanit.*, vol. 6, no. 4, pp. 69–78, 2021, doi: 10.47405/mjssh.v6i4.765.
- [13] L. Safitri and S. Basuki, “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Text Chatting Berbasis Android View,” vol. 8, 2020, [Online]. Available: <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>.
- [14] M. S. N. Nur Azis, Gali Pribadi, “Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android,” vol. 1, no. 3, pp. 107–115, 2020.
- [15] A. G. Mulia, “Sistem Informasi Absensi berbasis WEB di Politeknik Negeri Padang,” *J. Teknol. Inf. Indones.*, vol. 5, no. 1, pp. 11–17, 2020, doi: 10.30869/jtii.v5i1.519.
- [16] C. R. Shobun Kollied Anwar, Agus Priyanto, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Objek Wisata Menggunakan Metode AHP,” *Skripsi*, vol. 5, pp. 1–9, 2021.
- [17] L. F. M. Ibharim and A. H. Ariffin, “Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Pengujian Terhadap Pencapaian Murid Dalam Mata Pelajaran Sejarah,” *Int. J. Educ. Sci. Technol. Eng.*, vol. 2, no. 2, pp. 90–96, 2019, doi: 10.36079/lamintang.ijeste-0202.44.
- [18] “IBM SPSS software.” <https://www.ibm.com/analytics/spss-statistics-software>.
- [19] B. W. Widagdo, M. Handayani, and D. A. Suharto, “Dampak Pandemi

Covid-19 terhadap Perilaku Peserta Didik pada Proses Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Pengukuran Skala Likert (Studi Kasus di Kabupaten Tangerang Selatan),” *J. Teknol. Inf. ESIT*, vol. 63, no. 2, pp. 63–70, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal-eresha.ac.id/index.php/esit/article/view/188>.

- [20] Y. Michelle Huang, “Pengaruh Emotional Intelligence, Empowerment, Work Environment, Motivation, dan Teamwork Terhadap Job Satisfaction pada Bank BPR di Kota Batam,” *eCo-Buss*, vol. 4, no. 3.4.2022, pp. 539–553, 2022.