

DAFTAR PUSTAKA

- Amerta, K. (2022). *PERISTIWA – PERISTIWA PENTING YANG MELATARBELAKANGI PERTEMPURAN*. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/31759>
- Armanda, A. F., & Rizqi, M. (2020). Game 3d Perjuangan Rakyat Surabaya Dalam Pertempuran 10 November 1945 Dengan Belanda Menggunakan Unreal Engine. *Journal of Animation and Games Studies*, 6(2), 87–96. <https://doi.org/10.24821/jags.v6i2.4072>
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 88. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Aryanto D. (2023). *SEJARAH PERTEMPURAN 10 NOVEMBER 1945 DI SURABAYA SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH DALAM UPAYA MENUMBUHKAN KESADARAN SEJARAH PADA SISWA TINGKAT MENENGAH ATAS*. <https://doi.org/https://doi.org/10.32502/jdh.v3i1.6329>
- Astuti, S., Fitriyanti, N., Bogi Aditya Karna, N., Rizki Awany, N., Fajar Firdiansyah, M., Noveri Alfariji, R., Dearly Herman, D., Risqi Risfianda, M., & Nurkhaliz, M. (2022). “TOOTH AND FAIRY” BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY ENGINE. 9(2), 287–292. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202294992>
- Atmaja, P. W., & Sugiarto. (2022). When Information, Narrative, and Interactivity Join Forces: Designing and Co-designing Interactive Digital Narratives for Complex Issues. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 13762 LNCS, 329–351. https://doi.org/10.1007/978-3-031-22298-6_20
- Basaraba, N. (2020). *Remixing Transmedia for Cultural Heritage Sites: The Rhetoric, Creative Practice, and Evaluation of Digital Narratives*. <http://hdl.handle.net/2262/94133>
- Fahmi Abdillah, D., Basri K, I., Khotiah, T., Galahartlambang, Y., & Arianto, F. (2023). Serious Games About Indonesia’s Heroes Day for Education About Events 10 November 1945. *Journal of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, 5(1), 55–66. <https://doi.org/10.47709/cnahpc.v5i1.2005>
- Hasanah, F. N., Taurusta, C., Sri Untari, R., Nurul Hidayah, D., & Rindiani, R. (2021). Gim edukasi berbasis android sebagai optimasi pembelajaran daring di masa pandemi Covid 19. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 55–67. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.15176>

- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), 195. <https://doi.org/10.12962/j24068535.v15i2.a663>
- Julpa, H. (2023). *PEMANFAATAN GAME EDUKASI SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERTARIKAN DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31237/osf.io/d7yww>
- Keebler, J. R., Shelstad, W. J., Google, D. C. S., Chaparro, B. S., & Phan, M. H. (2020). *Validation of the GUESS-18: A Short Version of the Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS)*. <http://uxpajournal.org>.
- Kurniawati, D., & Judisseno, R. K. (2020). *PENGGUNAAN SKALA LIKERT UNTUK MENGANALISA EFEKTIVITAS REGISTRASI STAKEHOLDER MEETING: EXHIBITION INDUSTRY 2020*.
- Mulyanto, A., Apriyadi, A., & Prasetyawan, P. (2018). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI “MATCHING AKSARA LAMPUNG” BERBASIS SMARTPHONE ANDROID. *Computer Engineering, Science and System Journal*, 3(1), 36. <https://doi.org/10.24114/cess.v3i1.8225>
- Muwafiq, A. (2022). PENANAMAN NILAI-NILAI NASIONALISME SISWA MELALUI PEMBELAJARAN SEJARAH DARI PERISTIWA PERTEMPURAN 10 NOVEMBER DI SURABAYA. *JEJAK : Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 2(2), 13–23. <https://doi.org/10.22437/jejak.v2i2.20629>
- Novanto, A., & Rizqi, M. (2023). Desain Game Mekanik Interaktif Antar Karakter Dengan Kuda Pada Game. *SIMKOM*, 8(2), 137–149. <https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.238>
- P. De Lope, R., Medina-Medina, N., Urbieto, M., Lliteras, A. B., & Mora García, A. (2021). A novel UML-based methodology for modeling adventure-based educational games. *Entertainment Computing*, 38, 100429. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100429>
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Randiani, R. E., & Dirgantara, H. B. (2020). Pembangunan Gim Edukasi Peraturan Lalu Lintas Kawasan Ganjil Genap di Jakarta Berbasis Android. *Jurnal Buana Informatika*, 11(1), 36–46. <https://doi.org/10.24002/jbi.v11i1.2943>
- Rohman, M. A., & Kasoni, D. (2020). *Prototype Game Pencegahan Demam Berdarah Dengue Menggunakan Unity 2D*.

- Silas, J., Hastijanti, R., Demettawati, F. M., Purnawan, H., & Sumarno, B. (2020). *Pasak Sejarah Indonesia Kekinian*.
<http://repository.unair.ac.id/id/eprint/93710>
- Sukardi, S., & Sepriady, J. (2020). PERAN PENDIDIKAN SEJARAH DALAM MEMBENTUK KARAKTER BANGSA. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 6(2), 114–117.
<https://doi.org/10.31851/kalpataru.v6i2.5256>
- Sumartini, S., Harahap, K. S., & Sthevany, S. (2020). KAJIAN PENGENDALIAN MUTU PRODUK TUNA LOIN PRECOOKED FROZEN MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT DI PERUSAHAAN PEMBEKUAN TUNA. *Aurelia Journal*, 2(1), 29.
<https://doi.org/10.15578/aj.v2i1.9392>
- Surbakti, K. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA Oleh. *Jurnal Curere |*, 01(01).
- T. Waruwu, & S. Nasution. (2020). *PENGEMBANGAN KEAMANAN WEB LOGIN PORTAL DOSEN MENGGUNAKAN UNIFIED MODELLING LANGUANGE (UML)*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51544/jurnalmi.v3i1.1004>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100.
<https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 10(2), 59. <https://doi.org/10.30872/jim.v10i2.192>
- Yusuf, A., & Mustagfirin, M. (2022). Game Edukasi Unsur dan Sifat Segi Empat Berbasis Android Menggunakan Unity 3D (Studi Kasus MTS Hasyimiyah Kalisidi). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(2), 144.
<https://doi.org/10.36499/jinrpl.v4i2.7000>