

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. Nikiforidou, “Digital games in the early childhood classroom: Theoretical and practical considerations,” in *Digital Childhoods: Technologies and Children’s Everyday Lives*, Springer, 2018, pp. 253–265.
- [2] R. A. Sukanto and M. Shalahuddin, “Modul pembelajaran rekayasa perangkat lunak (terstruktur dan berorientasi objek),” *Bandung Modul.*, vol. 53, no. 1, 2011.
- [3] N. I. Widiastuti, “Membangun game edukasi sejarah Walisongo,” *Komputa J. Ilm. Komput. Dan Inform.*, vol. 1, no. 2, 2012.
- [4] K. Nisa and E. Sudarmilah, “Multiplatform-Based Educational Game of Islamic History in Walisongo Era,” *Proceeding ISETH (International Summit Sci. Technol. Humanit.)*, pp. 82–96, 2016.
- [5] R. P. De Lope, N. Medina-Medina, M. Urbieto, A. B. Llitas, and A. M. Garcia, “A novel UML-based methodology for modeling adventure-based educational games,” *Entertain. Comput.*, vol. 38, p. 100429, 2021.
- [6] P. W. Atmaja and Sugiarto, “When Information, Narrative, and Interactivity Join Forces: Designing and Co-designing Interactive Digital Narratives for Complex Issues,” in *International Conference on Interactive Digital Storytelling*, 2022, pp. 329–351.
- [7] M. Fenici and I. Mosca, “Gamebooks and branching narratives in education: Fostering sustainability competences to promote positive social change,” in *Frontiers in Education*, 2024, p. 1335605.
- [8] D. E. Anita, “Walisongo: Mengislamkan Tanah Jawa (Suatu Kajian Pustaka),” *Wahana Akad. J. Stud. Islam dan Sos.*, vol. 1, no. 2, pp. 243–266, 2014.
- [9] B. Sulistiono, “Wali Songo dalam pentas sejarah nusantara,” 2014.
- [10] A. Sunyoto, “Atlas Wali Songo: buku pertama yang mengungkap Wali Songo sebagai fakta sejarah,” (*No Title*), 2012.
- [11] A. Syafrizal, “Sejarah islam nusantara,” *Islam. J. Stud. Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 235–253, 2015.
- [12] N. Alif, L. Maftukhatul, and M. Ahmala, “Akulturasi Budaya Jawa Dan Islam Melalui Dakwah Sunan Kalijaga,” *Al’Adalah*, vol. 23, no. 2, pp. 143–

162, 2020.

- [13] E. Saputra, “Kontribusi Tokoh Punakawan Pada Pagelaran Wayang Kulit Terhadap Pendidikan Islam Kepada Masyarakat,” *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 6, no. 2, 2021.
- [14] A. Annisa, “Pengaruh Ilmu Kaligrafi Arab dalam Akulturasi Budaya Nusantara,” *Shaf J. Sejarah, Pemikir. Dan Tasawuf*, vol. 1, no. 1, pp. 47–57, 2023.
- [15] E. F. Khasanah, Y. Ichsan, E. Terawati, A. H. Muslikhah, and Y. M. Anjar, “Nilai-nilai keislaman pada tembang lir-ilir karya sunan kalijaga,” *Ta’dib J. Pendidik. Islam dan Isu-Isu Sos.*, vol. 20, no. 2, pp. 13–25, 2022.
- [16] S. Solikin, M. Syaiful, and W. Wakidi, “METODE DAKWAH SUNAN KALIJAGA DALAM PROSES ISLAMISASI DI JAWA,” *PESAGI (Jurnal Pendidik. Dan Penelit. Sejarah)*, vol. 1, no. 2, 2013.
- [17] S. Aula, H. Ahmadian, and B. A. Majid, “Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya,” *Cybersp. J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 21–28, 2020.
- [18] A. Nilwan, “Pemrograman Animasi dan Game Profesional,” *Jakarta Elex Media Komputindo*, 1998.
- [19] A. Mulachela, K. Rizki, and Y. A. Wahyuddin, “Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain),” *Indones. J. Glob. Discourse*, vol. 2, no. 2, pp. 32–51, 2020.
- [20] R. N. Rahmadiani, A. H. Nasution, and M. F. Sugihartanto, “Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian virtual item dalam online mobile game (studi kasus: Mobile Legends Bang Bang),” *Sepuluh Nopember Institute of Technology*, 2021.
- [21] M. A. P. Tanjung, “Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu--Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah,” *Ilm. Komput. dan Inf.*, vol. 5, no. 3, pp. 1–4, 2011.
- [22] W. Novayani, “Game Genre untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content,” *J. Komput. Terap.*, vol. 5, no. 2, pp. 54–63, 2019.
- [23] A. N. Putri, “Optimasi Algoritma Breadth First Search pada Game Engine

- 3D Third Person Shooter Maze Berbasis Agen Cerdas Android,” *J. Transform.*, vol. 14, no. 1, pp. 50–55, 2016.
- [24] A. M. Vikananda, “Pembangunan Game Aksi Sebagai Media Pembelajaran Penanggulangan Kebakaran Struktural Berbasis Android,” Universitas Komputer Indonesia, 2020.
- [25] A. Herdiana, “PEMBUATAN APLIKASI GAME ‘SUPER SONIC SHOOT,’” Universitas Widyatama, 2015.
- [26] I. Rohmawati, S. Sudargo, and I. Menarianti, “Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara ‘Tanara’ Menggunakan Unity 3D Berbasis Android,” *J. SITECH Sist. Inf. Dan Teknol.*, vol. 2, no. 2, pp. 173–184, 2019.
- [27] C. D. Irawan, D. J. Mamahit, and A. M. Sambul, “Pembuatan Game Simulasi Kewirausahaan untuk Profesi Petani,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 53–62, 2019.
- [28] M. R. Hamadi, A. S. M. Lumenta, and M. D. Putro, “Rancang Bangun Aplikasi Game edukasi hafalan doa agama islam,” *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, 2017.
- [29] L. Y. D. Pangau, S. T. G. Kaunang, and A. S. M. Lumenta, “Game based education: pengenalan peristiwa sejarah permesta di Minahasa,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 203–208, 2019.
- [30] L. S. Mongi, A. S. M. Lumenta, and A. M. Sambul, “Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity,” *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, 2018.
- [31] R. Pakaya, A. R. Tapate, and S. Suleman, “Perancangan aplikasi penjualan hewan ternak untuk qurban dan aqiqah dengan metode Unified Modeling Language (UML),” *J. Technopreneur*, vol. 8, no. 1, pp. 31–40, 2020.
- [32] R. R. Alfiansyah, P. W. Atmaja, and A. N. Sihananto, “Pengembangan Game Edukasi Sejarah Perebutan Gudang Don Bosco Berbasis Narasi Menggunakan Interactive Digital Narrative,” *J. Penelit. Teknol. Inf. dan Sains*, vol. 1, no. 4, pp. 49–61, 2023.
- [33] G. Ferri, “Narrative structures in IDN authoring and analysis,” in *Interactive Digital Narrative*, Routledge, 2015, pp. 77–90.
- [34] S. Kitromili and M. C. Reyes, “Understanding the process of authoring,” in

The Authoring Problem: Challenges in Supporting Authoring for Interactive Digital Narratives, Springer, 2023, pp. 17–30.

- [35] D. David, D. Diana, F. A. Luwinda, and D. S. Widasro, "Game" The Gunuine" dengan Dynamic Branching Story," *J. Tek. dan Ilmu Komput.*, 2017.
- [36] R. Fridlund and E. Gustafsson, "Engagement in video games: A comparison between a linear and a branching narrative," 2023.
- [37] A. J. Marudin, M. I. Sa'ad, and I. Haristyawan, "Pengembangan Game Visual Novel Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ren'Py Visual Novel Engine," STMIK Widya Cipta Dharma, 2024.
- [38] M. H. P. S. Abdul, "Penentuan materi kelas ta'lim al-qur'an pada game 'the ma'had' menggunakan metode technique for order preference by similarity to ideal solution (TOPSIS)," Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023.
- [39] J. R. Keebler, W. J. Shelstad, D. C. Smith, B. S. Chaparro, and M. H. Phan, "Validation of the GUESS-18: a short version of the Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS)," *J. Usability Stud.*, vol. 16, no. 1, p. 49, 2020.
- [40] M. H. Phan, J. R. Keebler, and B. S. Chaparro, "The development and validation of the game user experience satisfaction scale (GUESS)," *Hum. Factors*, vol. 58, no. 8, pp. 1217–1247, 2016.
- [41] R. A. Krisdiawan, M. F. Rohmana, and A. Permana, "Pembuatan Game Runaway From Culik Dengan Algoritma Fuzzy Mamdani," *Buffer Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 38–46, 2020.
- [42] A. Anggara, A. Amini, F. Faridah, M. Siregar, M. Faraidin, and N. Syafrida, "Penerapan kurikulum merdeka belajar pada satuan pendidikan jenjang SMP," *J. Pendidik. Dan Konseling*, vol. 5, no. 1, pp. 1899–1904, 2023.
- [43] C. Novianti, B. Sadipun, and J. M. Balan, "Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik," *Sci. Phys. Educ. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 57–75, 2020.
- [44] R. A. Rahma, "Pengukuran usability game edukasi identifikasi hukum bacaan nun sukun atau tanwin dan mim mati pada ayat al-Qur'an berbasis

tiga dimensi menggunakan skala likert,” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019.

- [45] S. Sumartini, K. S. Harahap, and S. Sthevany, “Kajian pengendalian mutu produk tuna loin precooked frozen menggunakan metode skala likert di perusahaan pembekuan tuna,” *Aurelia J.*, vol. 2, no. 1, pp. 29–38, 2020.