

REFERENCES

- [1] R. K. Wiryaningtyas, F. Adamura, dan I. P. Astuti, “Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger,” 2023.
- [2] L. Y. D. Pangau, S. T. G. Kaunang, A. S. M. Lumenta, dan Arie, “Game Based Education: Pengenalan Peristiwa Sejarah Permesta di Minahasa,” 2019.
- [3] D. Aryanto, “Sejarah Pertempuran 10 November 1945 di Surabaya Sebagai Sumber Belajar Sejarah Dalam Upaya Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Pada Siswa Tingkat Menengah Atas,” 2023.
- [4] M. Y. Fitroni, P. W. Atmaja, dan A. N. Sihananto, “Pembuatan Game Edukasi Bernarasi Sejarah Insiden Perobekkan Bendera Belanda Di Hotel Yamato Menggunakan Unity,” *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Sains*, vol. 1, no. 4, 2023, doi: 10.54066/jptis.v1i4.1264.
- [5] M. Khaerudin, D. B. Srisulistiowati, dan J. Warta, “Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran,” 2021.
- [6] R. K. Gea, I. H. G. Manurung, A. F. K. Sibero, dan R. Sitanggang, “Perancangan Aplikasi Game 2D Kill Ghost Menggunakan Unity,” 2023.
- [7] P. W. Atmaja dan Sugiarto, *When Information, Narrative, and Interactivity Join Forces: Designing and Co-designing Interactive Digital Narratives for Complex Issues*. 2022.
- [8] J. R. Keebler, W. J. Shelstad, D. C. Smith, B. S. Chaparro, dan M. H. Phan, *Validation of the GUESS-18: A Short Version of the Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS)*. 2020.