

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ismaun, "Pengertian Dan Konsep Dasar Sejarah," *Psos4204/Modul 1*, p. 3, 2012, [Online]. Available: <http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/2012/11/pengertian-dan-konsep-dasar-paud.html> PENGERTIAN
- [2] E. O. Afianti, T. Ratnawuri, and M. Pritandhari, "Pengembangan Game Edukatif 'Nomic Smart' Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas X Sma," *EDUNOMIA J. Ilm. Pendidik. Ekon.*, vol. 3, no. 1, pp. 72–82, 2022, doi: 10.24127/edunomia.v3i1.2888.
- [3] A. T. Kurniawan, R. Yuniarti, and A. Komarudin, "Desain Game Edukasi Sejarah Bandung Lautan Api untuk Pelajar SMP Menggunakan Mechanics Dynamics Aesthetics (MDA)," *JUMANJI (Jurnal Masy. Inform. Unjani)*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2023, doi: 10.26874/jumanji.v7i1.268.
- [4] U. Nafi'ah, A. Sapto, J. Sayono, and A. Herdiani, "Peningkatan Kapasitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Menyelaraskan Pembelajaran Sejarah dengan Kebutuhan Masa Kini," *Hist. J. Pendidik dan Peneliti Sej.*, vol. 5, no. 1, pp. 49–56, 2022, doi: 10.17509/historia.v5i1.38950.
- [5] T. Umar Syarif Hadi Wibowo, Y. Maryuni, A. Nurhasanah, and D. Willdianti, "Pemanfaatan Virtual Tour Museum (Vtm) Dalam Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. FKIP Vol. 3, No.1, 2020, hal. 402-408 Univ. Sultan Ageng Tirtayasa p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071*, vol. 3, no. 1, pp. 402–408, 2020, [Online]. Available: <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- [6] R. A. Zamzami and A. P. Abadi, "Perancangan Game Linear Equation sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android," *Prisma*, vol. 11, no. 2, p. 350, 2022, doi: 10.35194/jp.v11i2.2378.
- [7] S. Mulyani, A. Budi Santoso, and H. Listiyono, "Implementasi Desain Informasi Visual Melalui Instagram Menggunakan Metode Mdlc," *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, vol. 8, no. 2, pp. 135–145, 2023, doi: 10.36341/rabit.v8i2.3513.
- [8] B. Wismawarin, "Analisis sejarah," *Int. Assos. Public Particip.*, p. 1, 2020, [Online]. Available: <https://iap2.or.id/pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-solusi-atau-masalah/>
- [9] M.Suyanto, "Multimedia_Alat_Untuk_Meningkatkan_Keung."
- [10] F.T. Hofstetter, *Multimedia Literacy*. New York : McGraw-Hill College, 1995.

- [11] A. M. A. d. A. S. S. E, *Pemrograman Game Java*. 2007.
- [12] E. A. Andrews Rollings, *Andrews Rolling and Ernest Adams on Game Design*. new riders, 2003.
- [13] D. H. d. E. Jenuings, *Standardized Edicational Games Ratings*. 2009.
- [14] I. I. and A. N. S. Mauluddin, "COMPLEXITY AND PERFORMANCE COMPARISON OF GENETIC ALGORITHM AND ANT COLONY FOR BEST SOLUTION TIMETABLE CLASS," *J. Eng. Sci. Technol.*, vol. 15, no. pp, pp. 278–292, 2020.
- [15] Sussi *et al.*, "'Tooth And Fairy' Berbasis Android Menggunakan Unity Engine," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 287–292, 2022, doi: 10.25126/jtiik.202294992.
- [16] F. Indriyani, Yunita, D. A. Muthia, A. Surniandari, and Sriyadi, "20. Buku-Ajar-APSI_2," pp. 1–90, 2019.
- [17] D. T. Alan Dennis, Barbara Haley Wixom, *Systems Analysis and Design with UML Version 2.0*, vol. 2, no. 4. John Wiley & Sons, Inc., 2005.
- [18] R. Fabiansyah Priadi and R. Dwi Agustia, "Pembangunan Game Edukasi Interaktif Pelajaran Bahasa Jawa Indramayu pada SDN 1 Margadadi," *KOMPUTA J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 13, no. 1, 2024.