

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, N. C., & Mastan, I. A. (n.d.). “Waddle” Game Application Using Godot Game Engine Technology. 7(1), 37–48. <https://doi.org/10.30813/jbase.v7i1.5604>
- Effendy, V. J., Makhfuddin Akbar, R., & Sukmaningtyas, Y. N. (2022). Terbit online pada laman web jurnal: <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/submit> SUBMIT (Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains). 2(2), 29–36. <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/submit>
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541–548. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30416>
- Hilmawan, B. N., Yuniati, T., & Author, C. (n.d.). *Perancangan Game Role-Playing sebagai Sarana Edukasi Sejarah Menggunakan Metode Game Development Life Cycle*. Retrieved <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/co-science>
- Hofifah, B., Dalafranka, M. L., Informasi, J. S., Sains, F., Teknologi, D., Raden, U., & Palembang, F. (n.d.). 2 ND MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2023 PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DATA PEGAWAI PADA KANTOR PENCARIAN DAN PERTOLONGAN KOTA PALEMBANG.
- Jaelani. (2023). *SEJARAH SEBAGAI KAJIAN ILMU DAN SENI*. 6(2), 115–128.
- Kemdikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Fase E-Fase F Untuk SMA/MA/Program Paket C 2*.
- Khamzah, K., Kuswanto, J., Faticha, R., Aziza, A., & Frobenius, A. C. (2025). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA. In *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN* (Vol. 6, Number 2).
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>

- Liu, J. (2024). Design and development of 2D game “Adventurous spirit.” *Applied and Computational Engineering*, 37(1), 102–109. <https://doi.org/10.54254/2755-2721/37/20230482>
- Mauizah, A. Z., Apriliani, D. R., Utomo, S., Heriansyah, D., & Naqiyah, N. (2021). Urgensi Sejarah sebagai Ilmu dalam Upaya Penyadaran Kembali Identitas Nasional Bangsa Indonesia kepada Generasi Muda di Era Society 5.0. *Jurnal Riset Agama*, 1(3), 97–111. <https://doi.org/10.15575/jra.v1i3.15102>
- Mawarni, F. (2022). PERMASALAHAN GURU SEJARAH DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MAN 3 BATANGHARI. *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 1(2), 18.
- Nauval, M., Ruslianto, I., Rahmayuda, S., Informasi, J. S., Mipa, F., Tanjungpura, U., Rekayasa, J., Komputer, S., Prof, J., & Nawawi, H. H. (2021). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA INDONESIA MENGGUNAKAN UNITY ENGINE. In *Coding : Jurnal Komputer dan Aplikasi* (Vol. 09, Number 03).
- Ning, H., Wang, H., Wang, W., Ye, X., Ding, J., & Backlund, P. (2022). *A Review on Serious Games in E-learning*.
- Nistrina, K., & Sahidah, L. (n.d.). *UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML) UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU DI SMK MARGA INSAN KAMIL*.
- Normalisa, N., Atmadiputra, P., & Prawiko, J. W. (2024). Comparing the Developmental Complexity of Different Game Engines by Creating the Same Game Using Two Different Engines. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 7(2), 892–896. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v7i2.41654>
- Pama, C. A. V., & Safitri, S. (2024). Pengaruh Metode Ceramah pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di SMK PGRI 1 Prabumulih. *Danadyaksa Historica*, 3(2), 87. <https://doi.org/10.32502/jdh.v3i2.7338>
- Pintubipar Saragih, S. (2021). RANCANG BANGUN GAME RPG DENGAN UNREAL ENGINE BERBASIS DESKTOP. *JURNAL COMASIE*.

- Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., & Giansyah, Q. A. (n.d.). PENGUJIAN *BLACK BOX* DAN *WHITE BOX* SISTEM INFORMASI PARKIR BERBASIS WEB *BLACK BOX* AND *WHITE BOX* TESTING OF WEB-BASED PARKING INFORMATION SYSTEM. In *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi* (Vol. 1, Number 1).
- Puspita Sari, D. (2022). *MEMBANGUN GAME SIDE SCROLLER CERITA RAKYAT "KISAH TIMUN MAS" UNTUK LINGKUNGAN SDN 007 SAMARINDA BERBASIS ANDROID*.
- Putra, R. C. A., Wahyudi, Yanthy, C. D., Wigati Elok, & Mauliansyah Syarif Fahmi. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*.
- Sinaga, R., Latif, A., Nasution, D. A., Gea, N., Atira, N., Al Muhajir, S., Masni, S., & Azimah, S. S. (n.d.). Pendudukan Jepang di Indonesia: Dampak Sosial dan Politik pada Masa Perang Dunia II. In *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary E-ISSN* (Vol. 3, Number 2).
- Subhiyakto, E. R., & Fajriati, D. I. (2021). PERANCANGAN MOCKUP USER INTERFACE (UI) BERDASARKAN USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI BELAJAR BAHASA ARAB MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, 14(2), 115–124. <https://doi.org/10.15408/jti.v14i2.21704>
- Suhenda, D., Fuad, F., Sekti, P. H., Syaefudin, D., & Sukmawati, N. (2024). *Educatus: Jurnal Pendidikan PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM KONTEKS PENDIDIKAN MODERN*. 2(3), 16–23. <https://doi.org/10.69914/educatus.v2i3.22>
- Suryo Sudiro, Christian Damar Satria, Agung Nugroho, & Muhammad Nurfauzi Sahono. (2026). Implementasi *GDscript* dalam Pengembangan Game Interaktif Berbasis Multimedia pada Godot Engine. *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 96–105. <https://doi.org/10.61132/neptunus.v4i1.1476>
- Susanti, D., Nuriasyifa Hasan, F., Khira, N., Astuti, N., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2024). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN*

INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI SEBAGAI STIMULUS
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR. *Agustus*, 31–2024.
<https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64484>

- Syarifuddin, K. F., Golan Sidabutar, S., & Anwar, S. (2024). *Pengaruh Jepang Dalam Perang Dunia II Terhadap Kemerdekaan Indonesia Dan Bidang Pertahanan*.
- Winata, L., Maulana, M. A., & Susilo, J. (2025). Studi Perbandingan Pengembangan Game dalam GDscript dengan Godot dan C# dengan Unity. *Bit-Tech*, 7(3), 715–721. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i3.1876>