

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Candra, and Tri Wahyudi. 2015. "Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia" 1 (1): 1–8.
- Amalia, Risca. 2020. "Game Edukasi Dan Cerita Interaktif Sejarah Kerajaan Di Sumatra Menggunakan Algoritma Fuzzy Sugeno Untuk Mengatur Perilaku Npc." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 1 (2): 192–202. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.339>.
- Ariston, Yummi, Pendidikan Guru, and Sekolah Dasar. 2018. "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN" 1 (2): 86–91.
- Ayuhanafiq, RB. Abd Gani, and Evi Sudyar. 2020. "Kumpulan Cerita Majapahit." *Pustaka.Dispendik.Mojokertokab.Go.Id*, 125.
- Dias, Lidya Lexeltri, Jhon Enstein, and Gerlan Apriandy Manu. 2021. "Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 4 (1): 27–34. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v4i1.233>.
- Edukasi, Game, Berbasis Android, Sebagai Media, and Pembelajaran Untuk. 2016. "GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI" 1 (1): 46–58.
- Ichida, Nahel Al Fath, Helfi Nasution, and Anggi Perwitasari. 2018. "Edukasi Game Jaga Sungai Kapuas Berbasis Android Menggunakan Construct 2." *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)* 6 (3): 124. <https://doi.org/10.26418/justin.v6i3.26806>.
- Inajati, Andrisijanti. 2014. *Majapahit: Batas Kota Dan Jejak Kejayaan Di Luar Kota*.
- Irsyadi, Fatah Yasin Al, Rifai Annas, and Yogie Indra Kurniawan. 2019. "Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pengenalan Benda-Benda Di Rumah Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Dan Informasi* 9 (2): 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>.
- Jada Ario Yustin, Herry sujaini, and M. Azhar Irwansyah. 2016. "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2." *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)* 1 (1): 1–5.
- Kurniawan, Yogie Indra, Dhenok Prastyaningtyas Paramesvari, and Widhiatmoko

- Herry Purnomo. 2021. "Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Inovatif* 1 (1): 57–66. <https://doi.org/10.54082/jupin.6>.
- Majapahit, Berdirinya Kerajaan. 2014. "PEMBUATAN MOTION COMIC CERITA SEJARAH AWAL BERDIRINYA KERAJAAN MAJAPAHIT Djojo Sugiarto Tandyono" 3 (1): 1–7.
- Muhammad, Nabi, S A W Kelas, and I V Mi. 2019. "No Title."
- Rizal Dwi Saputro¹, Patmi Kasih², Siti Rochana³. 2022. "Pengujian Black Box Dan Kuesioner Pada Game Gems Advanture." *Rizal Dwi Saputro¹, Patmi Kasih², Siti Rochana³ 1,2,3Teknik*, 47–52.
- Setiawan, Andri, Henry Praherdhiono, and Suthoni Suthoni. 2019. "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 6 (1): 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>.
- Sintaro, Sanriomi. 2020. "Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 1 (1): 51–57. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>.
- Widiastuti, Nelly Indriani. 2012. "Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo." *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika* 1 (2): 41–48. <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>.