

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rizal, J. S. (2023). *Perancangan Bangun Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Menggunakan Model Waterfall Berbasis Android ( Studi Kasus Smk Roudhotssallam )*. 33(4), 90–97.
- Amandha Gilang Prakoso, Irawan, F. B. S. (2024). *Perancangan Game Edukasi Pramuka 2D Berbasis Android ( Studi Kasus SDS Adhyaksa 1 Kota Jambi Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi ( JMS )*. 4(September), 824–832.
- Aziz, J., Mukti, K., Akhyar, M., & Santosa, E. B. (2025). *Web-Based Educational Games for Teaching Basic Football Techniques in Secondary School Physical Education*. 27(April), 260–276.
- Bastian, H., Studi, P., Komunikasi, D., Komputer, F. I., & Nuswantoro, U. D. (2024). *DAMPAK DIGITAL GAME TERHADAP*. February 2016, 33–44.
- Fittryani, Y. P., Putu, N., & Yasa, D. (2025). *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Berbasis Android untuk Edukasi Habitat Hewan Menggunakan Metode Research & Development*. 5(2), 1251–1268.
- Gea, R. K., Manurung, I. H. G., & Sibero, A. F. K. (2023). *PERANCANGAN APLIKASI GAME 2D KILL GHOST MENGGUNAKAN UNITY*. 7(1).
- Geraldo Clieffer Lawento, Sumenge Tangkawarouw Godion Kaunang, V. T. (2021). *Development Digital Educational Game : Mitigation Tsunami Disaster*. 2, 111–120.
- Gumilang, T., & Anwar, D. (2024). *Pengembangan Game Edukasi dengan Genre Role Playing Game Untuk Mendukung Pembelajaran Sistem Komputer*. 4(1), 290–300.
- Handriyantini, E., Salem, S., & Informatika, S. T. (2025). *DESIGNING USER EXPERIENCES IN CASUAL GAMES TO ENHANCE*. 10(3), 488–495.  
<https://doi.org/10.33480/jitk.v10i3.5761.pemasaran>
- Heningtyas, Y., Ayumi, V. N., Dwi, O., & Wulansari, E. (2024). *Game Edukasi Awal Berdirinya Kerajaan Majapahit dengan Metode Game Development Life Cycle*. 12(02), 143–153.
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. (2021). *Game edukasi dengan menggunakan unity 3d untuk menunjang proses pembelajaran*. 263–272.
- Khaerul Khamzah, Jeki Kuswanto, Rifda Faticha Alfa Aziza, A. C. F. (2025). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA Abstraksi Keywords : Pendahuluan Tinjauan Pustaka*. 6(2).
- Kususma, D., & Artaye, K. (2025). *Journal Information Technology Education ( JFITED ) Perancangan dan Pembuatan Game Edukatif 2D “ Nusantara Heroes : The Adventure ” Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Unity Engine*. 02(01).
- Lakzmi, P. P., Prasetya, R. P., & Wahyuni, F. S. (2025). *Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android 2D " Nawa Sanga " dengan Penerapan Multimedia Development Life Cycle ( MDLC )*. 6(1), 805–818.
- Meiliasari, R., Afriyantari, D., Putri, P., Komunikasi, F., & Surakarta, U. M. (2025). *Pengembangan Game Edukasi “ Playergy ” sebagai Media Pembelajaran Perubahan Energi bagi Siswa SD*

*Development of the Educational Game " Playergy " as a Learning Media for Energy Changes for Elementary Students.* 5(3), 735–756.

Muhammad Nauval, Ikhwan Ruslianto, S. R. (2021). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA INDONESIA MENGGUNAKAN UNITY ENGINE.* 09(03), 491–500.

Nirwana, N. C., Purwanto, A., Informasi, J. S., Komputer, F. I., & Ali, U. D. (2022). *Pengembangan Teknologi Game Indonesia “ Pramuka Asik ” Menggunakan Unity 2d Engine Berbasis Android.* 6, 2103–2116.

Riyanto, D. A., & Prodi. (2025). *KONTRA PROPAGANDA BUNG TOMO PADA PERTEMPURAN SURABAYA 10 NOVEMBER 1945.* 12(4), 1321–1327.

Sabillah, Muh. Agung, Mukarramah Yusuf, E. W. (2025). *IMPLEMENTASI KURIKULUM DALAM GAME EDUKASI DENGAN MEKANIKA BERBASIS TUGAS.* 236–241.

Sari, D., Damara, D. A., & Nugraha, P. A. (2024). *PENGEMBANGAN GAME 2D COINQUEST MENGGUNAKAN UNITY 2D COINQUEST GAME DEVELOPMENT USING UNITY Inilah yang menginspirasi penulis untuk membuat sebuah game yang dinamai.* 1–6. <https://doi.org/10.47002/seminastika.v5i1.768>

Silas Johan, Hastijanti, R., Demettawati, F. M., Handinoto, Basundoro, P., & Sumarno. (2018). *Pasak Sejarah Indonesia Kekinian , SURABAYA 10 Nopember 1945.*

Sindy Nova , Dini Triasanti, E. N. H. (2025). *Perancangan dan Implementasi Game Berbasis Android Menggunakan Unity 3D.* 14(November), 2929–2936.

Syuwari, H. R. (2024). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATERI USAHA DAN ENERGI UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS VIII SMP/MTs.*

Teguh, W., Putra, S., Zakir, S., Sesmiarni, Z., & Kunci, K. (2022). *Desain Media Pembelajaran Game Edukasi pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MAN Sibolga.* 01(01), 113–125.

Vitianingsih, A. V., Firmansyah, A., Maukar, A. L., Choiron, A., & Cahyono, D. (2023). *PENGEMBANGAN APLIKASI GAME EDUKASI SEJARAH SUNAN KALIJAGA BERBASIS ANDROID.* 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.17977/um038v6i12023p001>

Widjaja, J. A., Jefferson, L., Ferdinand, M., Siahaan, B., Chow, A., & Widjaja, J. A. (2024). *Utilizing Game Development Life Cycle Method to Develop an Educational Game for Basic Mathematics Using Unity 2D Game Engine.* 1(1), 20–30. <https://doi.org/10.55123/ijisit>

Wulandari, M. P., Putri, B. A., & Riwanto, M. A. (2024). *Pemanfaatan Game Edukasi Digital dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan dan Bermakna.* 5, 283–292.