

## DAFTAR PUSTAKA

- Adisukarjo, D. S. (2006). *Horizon IPS: Ilmu Pengetahuan Sosial*.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Horizon\\_IPS\\_Ilmu\\_Pegetahuan\\_Sosil/J0ydjcrV\\_UC?hl=id&gbpv=1&dq=horizon+IPS&pg=PP1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Horizon_IPS_Ilmu_Pegetahuan_Sosil/J0ydjcrV_UC?hl=id&gbpv=1&dq=horizon+IPS&pg=PP1&printsec=frontcover)
- Azaria, D. B., & Kasih, P. (2022). Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Indonesia Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Dan Sains (STAINS)*, *1*(1), 326–332.  
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/stains/article/view/1447>
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur. (2014). *Kepurbakalaan di Kediri Jawa Timur*.  
INDONESIANA.  
<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcb jatim/kepurbakalaan-di-kediri-jawa-timur/>
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kediri. (2018). *BUKU PENETAPAN CAGAR BUDAYA KABUPATEN KEDIRI*.
- Hardiansyah, A., & Mauliana, P. (2021). Aplikasi Game Edukasi Mengenal Pahlawan Indonesia Berbasis Android Pada SDN Ciburuy. *PROTEKTIF (EProsiding Teknik Informatika)*, *2*(2), 45–52.  
<https://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti/article/view/480>
- Herman, Sharipuddin, & Irawan. (2020). Perancangan Aplikasi Game Cinta Tanah Air Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*, *2*(2), 122–136. <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/jimti/article/view/845/633>
- Husain, A., Saleh, H., & Hamria. (2018). Game Edukatif Bentuk Puzzle Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Cosphi*, *2*(1), 34–38.  
<https://www.cosphijournal.unisan.ac.id/index.php/cosphihome/article/view/77>
- Ibrahim, M. B., Sari, F. P., Kharisma, L. P. I., Kertati, I., Artawan, P., Sudipa, I. G. I., Simanihuruk, P., Rusmayadi, G., Muhammadiyah, M., Nursanty, E., & Lolang, E. (2023). *METODE PENELITIAN BERBAGAI BIDANG KEILMUAN (Panduan & Referensi)*.  
[https://www.google.co.id/books/edition/METODE\\_PENELITIAN\\_BERBA](https://www.google.co.id/books/edition/METODE_PENELITIAN_BERBA)

GAI\_BIDANG\_KEILMU/OCW2EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Jawatimuran, T. P. (2020). Benda Cagar Budaya, Kabupaten Kediri. Pusaka Jawatimuran.  
<https://jawatimuran.disperpusip.jatimprov.go.id/2012/02/10/benda-cagar-budaya-kabupaten-kediri/>

Mujiyono, S., Adhawiyah, I., & Rohman, A. (2023). IMPLEMENTASI METODE FORWARD CHAINING DALAM SISTEM PAKAR PENDETEKSI GANGGUAN AUTISM PADA ANAK.  
[https://www.google.co.id/books/edition/IMPLEMENTASI\\_METODE\\_FORWARD\\_CHAINING\\_DAL/Bs6vEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/IMPLEMENTASI_METODE_FORWARD_CHAINING_DAL/Bs6vEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)

Najuah, N., Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Game\\_Edukasi\\_Strategi\\_dan\\_Evaluasi\\_Belaj/\\_a2YEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Game_Edukasi_Strategi_dan_Evaluasi_Belaj/_a2YEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)

Pane, S. F., Hardy, I. H., & Sujadi, E. C. (2020). Pengembangan Smart Conveyor Pada Tracking Barang Berbasis IOT.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan\\_Smart\\_Conveyor\\_Pada\\_Trackin/SS7dDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Smart_Conveyor_Pada_Trackin/SS7dDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)

Putra, H. E., & Harianto, K. (2018). Implementasi Linear Congruential Generator untuk Pengacakan Gambar Pada Permainan Puzzle. SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi, 4(1), 91.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33372/stn.v4i1.302>

Rosyid, H. A., Patmanthara, S., & Cahyudi, I. R. (2021). GAME DEVELOPMENT.  
[https://www.google.co.id/books/edition/GAME\\_DEVELOPMENT/mN1SEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/GAME_DEVELOPMENT/mN1SEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)

Sa'ad, M. I. (2020). Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Otodidak\\_Web\\_Programming\\_Membuat\\_Website/I73NDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Otodidak_Web_Programming_Membuat_Website/I73NDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)

Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). Game Mobile Learning.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Game\\_Mobile\\_Learning/ICePDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Game_Mobile_Learning/ICePDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)

Sintaro, S., Ramdani, R., & Samsugi, S. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEMPAT BERSEJARAH DI INDONESIA. Jurnal Informatika

Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA), 1(1), 51–57.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/153/138>

Susanti, L. (2020). PERSEPSI MASYARAKAT DUSUN JURANG TERHADAP  
KEBERADAAN PUSAKA PENINGGALAN PELARIAN MAJAPAHIT.  
Jurnal Agama Buddha Dan Ilmu Pengetahuan, 6(1), 16–17.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.53565/abip.v3i1.165>