

**GAME EDUKASI PENGENALAN PENINGGALAN SEJARAH DI KEDIRI
UNTUK ANAK-ANAK SEBAGAI MEDIA BELAJAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Pada Program Studi Teknik Informatika UN PGRI Kediri



OLEH :

Edty Rahmadila Nur' Agny
NPM : 19.1.03.02.0177

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

EDTY RAHMADILA NUR'AGNY

NPM : 19.1.03.02.0177

Judul :

***GAME* EDUKASI PENGENALAN PENINGGALAN SEJARAH DI KEDIRI**

UNTUK ANAK-ANAK SEBAGAI MEDIA BELAJAR

Telah disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 25 Juli 2023

Pembimbing I



Made Ayu Dusea Widyadara, M. Kom
NIDN : 0729088802

Pembimbing II



Intan Nur Farida, M. Kom
NIDN : 0704108701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

EDTY RAHMADILA NUR'AGNY
NPM: 19.1.03.02.0177

Judul:

**GAME EDUKASI PENGENALAN PENINGGALAN SEJARAH DI KEDIRI
UNTUK ANAK-ANAK SEBAGAI MEDIA BELAJAR**




Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Teknik
Informatika Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada tanggal : 25 Juli 2023

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji :

1. Ketua : Made Ayu Dusea Widyadara, M. Kom
2. Penguji I : Resty Wulanningrum, M. Kom
3. Penguji II : Intan Nur Farida, M. Kom

Mengetahui,
Dekan, Fakultas Teknik


Keno Widoyo, M. Pd
NIP. 19640202 199103 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Edty Rahmadila Nur'Agny
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl lahir : Kediri, 14 Desember 2000
NPM : 19.1.03.02.0177
Fak/Jur./Prodi. : Fakultas Teknik/ S1 Teknik Informatika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Juli 2023

Yang Menyatakan



EDTY RAHMADILA NUR'AGNY
NPM : 19.1.03.02.0177

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Bersemangatlal pada hal-hal yang bermanfaat bagimu.

Minta tolonglah pada Allah, jangan engkau lemah.”

(HR. Muslim)

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Keluarga saya tercinta yang tidak pernah berhenti memberikan mendukung, doa dan semangat yang telah mendorong dan memotivasi saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi di jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Teman-teman yang saya sayangi dan rekan-rekan di jurusan Teknik Informatika, khususnya angkatan 2019. Atas kerjasama dan bantuan yang telah kalian berikan dalam segala yang berdampak besar dalam skripsi ini.
3. Almamater tercinta, Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan wadah dan sarana untuk mendukung proses pembelajaran dan penyelesaian skripsi ini.

ABSTRAK

Edty Rahmadila Nur'Agy, Game Edukasi Pengenalan Peninggalan Sejarah Di Kediri Untuk Anak-Anak Sebagai Media Belajar, Skripsi, Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2023.

Kata kunci : game, edukasi, peninggalan sejarah Kediri, metode waterfall, unity, LCG, android, pengenalan.

Pembelajaran sejarah di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir anak-anak. Namun, siswa pada tingkat ini cenderung lebih tertarik dan suka bermain permainan yang sesuai dengan minat mereka. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan edukatif, salah satunya adalah menggunakan media game. Pada materi sejarah, siswa sekolah dasar mempelajari peristiwa penting dalam sejarah nasional dan lokal serta peninggalan bersejarah. Dalam konteks ini, penelitian ini menghadirkan game edukasi pengenalan peninggalan sejarah di Kabupaten Kediri sebagai solusi yang efektif. Game ini dirancang dalam bentuk aplikasi android dan menggunakan metode Linear Congruential Generator (LCG) untuk menghasilkan urutan angka secara acak. Tujuannya adalah meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah dan memotivasi mereka untuk belajar lebih banyak tentang peninggalan sejarah di Kediri. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kurangnya edukasi dan minat siswa dalam mempelajari materi sejarah, serta menciptakan sistem pembelajaran yang efektif tanpa mengganggu proses belajar. Melalui game edukasi ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami dan tertarik pada peninggalan sejarah di Kediri. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi game edukasi yang menarik dan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah serta meningkatkan minat mereka dalam belajar lebih banyak tentang peninggalan sejarah di Kediri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunianya, karena berkat rahmatnya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “GAME EDUKASI PENGENALAN PENINGGALAN SEJARAH DI KEDIRI UNTUK ANAK-ANAK SEBAGAI MEDIA BELAJAR” ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer, pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini peneliti ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Suryo Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Ahmad Bagus Setiawan, S. T, M.M, M. Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Made Ayu Dusea Widya dara, M. Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan kami selama mengerjakan skripsi.
5. Intan Nur Farida, M. Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan kami selama mengerjakan skripsi.

6. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Kediri, 25 Juli 2023

Penulis

EDTY RAHMADILA NUR'AGNY
NPM : 19.1.03.02.0177

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Kegunaan dan Manfaat Penelitian	6
G. Metode Penelitian.....	6

H. Jadwal Penelitian.....	9
I. Sistematika Penulisan Laporan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Landasan Teori.....	12
B. Kajian Pustaka.....	17
BAB III ANALISA DAN PEMODELAN SISTEM	19
A. Gambaran Umum.....	19
B. Analisis Sistem.....	19
C. Desain Sistem.....	21
BAB IV HASIL DAN EVALUASI.....	38
A. Implementasi Game Design Document (GDD)	38
B. Pembahasan Game	44
BAB V PENUTUP.....	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. 1 Tahap Waterfall.....	7
3. 1 Logo Game.....	21
3. 2 Splash Game	24
3. 3 Menu Utama.....	24
3. 4 Tampilan Materi.....	24
3. 5 Pilih Level	25
3. 6 Pilih Gambar	25
3. 7 Puzzle Game.....	25
3. 8 Tampilan Deskripsi	26
3. 9 Tampilan Exit.....	26
3. 10 Use Case Diagram.....	27
3. 11 Sequence Diagram Menu Play	28
3. 12 Activity Diagram.....	29
3. 13 Class Diagram	30
3. 14 Tampilan Awal.....	31
3. 15 Tampilan Menu Utama	31
3. 16 Tampilan Materi.....	32
3. 17 Tampilan Pilih Level.....	32
3. 18 Tampilan Level Mudah	33
3. 19 Tampilan Level Sulit.....	33

3. 20 Tampilan Pilih Gambar	33
3. 21 Tampilan Bermain Level Mudah	34
3. 22 Tampilan Bermain Level Sulit	34
3. 23 Tampilan Deskripsi	35
3. 24 Tampilan About	35
3. 25 Tampilan Exit.....	36
4. 1 Wallpaper game yang menunjukkan implementasi High Concept Document	38
4. 2 Tampilan Menu Utama	45
4. 3 Tampilan Introduction dalam menu play	45
4. 4 Tampilan Pilih Level.....	46
4. 5 Tampilan Pilih Gambar	46
4. 6 Tampilan Puzzle Level Mudah	47
4. 7 Tampilan Puzzle Level Sulit	47
4. 8 Tampilan Deskripsi Gambar	47
4. 9 Tampilan Menu About	48
4. 10 Tampilan Menu Keluar	48
4. 11 Tampilan Game 2 Dimensi	49

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. 1 Jadwal Penelitian.....	9
4. 1 Pengujian Fungsi Aplikasi	39
4. 2 Hasil Testing Pada User	40
4. 3 Fitur-Fitur Dalam Game.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Berita Acara	56
2 Pengujian Game dan Pengisian Kuisisioner	64
3 Lembar Kuisisioner.....	66
4 Profile Dari 10 Peninggalan Sejarah di Kabupaten Kediri	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran harus diperhatikan karena sangat berpengaruh bagi pola pikir anak-anak terutama siswa sekolah dasar. Pembelajaran di sekolah dasar memiliki perbedaan dengan remaja, di mana siswa pada tingkat tersebut lebih tertarik dan lebih suka bermain permainan yang sesuai dengan minat mereka. Maka dari itu, guru harus memikirkan cara bagaimana siswa memiliki rasa ketertarikan akan materi pembelajaran yang berhubungan dengan sejarah terutama peninggalan bersejarah yang ditinggalkan oleh para leluhur serta metode pembelajaran yang mampu mengedukasi dan tidak menghambat proses belajar siswa seperti menggunakan media *game* sebagai sarana pembelajaran dan edukasi.

Untuk materi sejarah dalam pembelajaran siswa sekolah dasar sudah ada dan menjadi satu dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang meliputi pengetahuan tentang masyarakat atau bisa disebut sosiologi, geografi, sejarah, dan ekonomi. Namun, materi sejarah yang dipelajari oleh siswa sekolah dasar hanya mencakup pengenalan mengenai peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah nasional dan lokal, tokoh-tokoh sejarah yang berpengaruh serta warisan budaya dalam konteks sejarah seperti benda-benda peninggalan sejarah.

Menurut Sandy & Hidayat (2019: 3), *game* dapat diartikan sebagai berikut :

Istilah *Game* berasal dari bahasa Inggris yang mengacu pada bentuk permainan. *Game* adalah aktivitas rekreasi yang terdiri dari pemain, peraturan, interaksi, dan tujuan. Pemain berinteraksi dengan sistem yang dibuat melalui peraturan yang membatasi gerak dan arah permainan, dengan tujuan akhir untuk mencapai target yang ditetapkan.

Menurut Sandy & Hidayat (2019: 5), pengertian *game mobile* dapat didefinisikan sebagai berikut :

Game mobile adalah sebuah *game* yang dijalankan menggunakan ponsel dan media *player portable* lainnya. Saat ini, istilah *game mobile* merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan melalui ponsel atau tablet, terutama platform android dan iOS, disamping itu ada juga platform blackberry, windows phone dan lain-lain.

Menurut Sa'ad (2020: 21), *game* edukasi dapat dimaknai sebagai berikut :

Game edukasi merujuk pada jenis *game* yang secara khusus didesain untuk memberikan pembelajaran dan menambahkan pengetahuan pemain. Tujuannya adalah sebagai alat pendidikan, mulai dari mempelajari hal-hal dasar seperti warna, huruf, angka, sampai bahasa asing. *Game* edukasi menggunakan pola pembelajaran *learning by doing* dimana pemain belajar melalui pengalaman dan menyelesaikan masalah yang ada.

Menurut Adisukarjo (2006: 109), pengertian peninggalan sejarah dapat diartikan sebagai berikut :

Peninggalan sejarah merupakan objek yang berasal dari masa lampau yang memiliki nilai historis dan masih terjaga sampai sekarang. Dari pengertian tersebut menjelaskan ciri-ciri dari peninggalan sejarah yaitu: a) benda sisa masa lampau maksudnya benda-benda tersebut berasal dari masa lampau. Benda peninggalan sejarah tersebut bisa berupa barang peralatan, struktur bangunan, makam, perhiasan, prasasti, dan karya sastra yang mempunyai nilai historis; b) bernilai sejarah maksudnya benda peninggalan masa lampau memiliki nilai sejarah dan berkaitan langsung dengan peristiwa tertentu; c) masih ada hingga saat ini maksudnya benda peninggalan tersebut tetap terjaga sampai

sekarang, baik dalam keadaan yang masih utuh maupun yang mengalami kerusakan.

Dari penjelasan diatas, permasalahan yang menjadi poin utama dalam penelitian ini adalah kurangnya edukasi dan minat anak dalam mempelajari materi tentang sejarah khususnya berkaitan dengan peninggalan sejarah untuk siswa kelas 6 sekolah dasar karena berbagai faktor, metode pembelajaran yang kurang efektif serta bagaimana cara menciptakan sebuah sistem yang dapat membantu anak dalam proses pembelajaran tanpa mengganggu proses belajar dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman anak tentang sejarah dan memotivasi anak dalam belajar. Dengan menggunakan metode *Linear Congruential Generator* (LCG) yaitu sebuah metode yang dipakai untuk menghasilkan urutan angka atau bilangan secara acak. Keuntungannya terletak pada pengoperasian yang sangat cepat dan kemampuannya untuk menghasilkan sekumpulan nilai acak atau mengacak posisi dari sekumpulan nilai.

Maksud dari penelitian ini adalah menciptakan aplikasi *game* edukasi pengenalan peninggalan sejarah di Kediri untuk meningkatkan pengetahuan anak serta memotivasi anak untuk lebih mengenal peninggalan sejarah yang ada di Kediri. *Game* edukasi pengenalan peninggalan sejarah di Kediri dirancang dalam bentuk aplikasi android. Dengan adanya *game* edukasi pengenalan peninggalan sejarah di Kediri diharapkan dapat membantu anak dalam proses belajar mengenal peninggalan sejarah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka identifikasi permasalahan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya aplikasi yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa mengenai peninggalan sejarah khususnya di area Kediri.
2. Rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah dan peninggalan sejarah khususnya peninggalan sejarah di area Kediri.

C. Rumusan Masalah

Dari permasalahan dapat diketahui bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan sebuah *game* edukasi yang dapat membantu anak untuk mengenal peninggalan sejarah yang ada di Kediri ?
2. Bagaimana menerapkan metode *Linear Congruential Generator* untuk mengacak gambar pada *game* edukasi pengenalan peninggalan sejarah di Kediri pada anak kelas 6 sekolah dasar ?

D. Batasan Masalah

Dalam pembuatan *game* edukasi diperlukan sebuah batasan masalah, agar permasalahan yang diteliti tidak terlalu luas. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Berfokus pada peninggalan sejarah yang ada di Kabupaten Kediri.

2. *Game* edukasi pengenalan peninggalan sejarah di Kediri dirancang menggunakan metode *Linear Congruential Generator*.
3. *Game* edukasi pengenalan peninggalan sejarah di Kediri dikhususkan untuk anak kelas 6 sekolah dasar.
4. Aplikasi *game* edukasi pengenalan peninggalan sejarah dibuat menggunakan *Unity*.
5. Tampilan dari *game* edukasi pengenalan peninggalan sejarah adalah 2D.
6. Game dimainkan di platform Android secara offline.
7. Peninggalan sejarah yang digunakan dalam game ini berjumlah 10 peninggalan sejarah yaitu Prasasti Tangkilan, Prasasti Siman (Prasasti Paradah), Candi Tegowangi, Situs Adan-Adan, Candi Surowono, Arca Totok Kerot, Prasasti Lucem Pohsarang, Situs Semen, Situs Calonarang, Candi Tondowongso.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menciptakan sebuah *game* yang mampu mengedukasi dan tidak mengganggu proses belajar pada anak.
2. Untuk menerapkan metode *Linear Congruential Generator* untuk mengacak gambar.

F. Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Kegunaan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Meningkatkan kemampuan dalam memahami materi yang berkaitan dengan peninggalan sejarah

2. Bagi Guru

Sebagai sarana baru dalam mengembangkan metode pembelajaran khususnya yang terkait dengan peninggalan sejarah.

3. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini memiliki potensi untuk digunakan sebagai dasar pengembangan penelitian selanjutnya dengan memasukkan aspek-aspek baru dalam pembelajaran.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teknik dan Pendekatan Penelitian

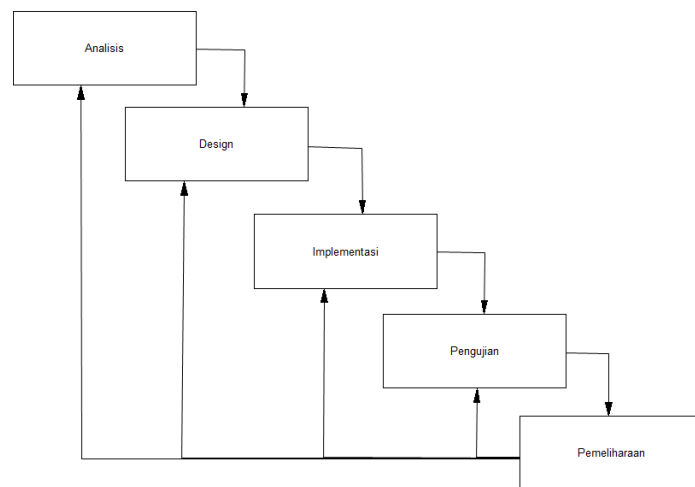
a. Teknik Penelitian

Menurut Sugiyono (Dalam Ibrahim dkk., 2023: 87) Metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat postpositivisme yang biasa digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci dan

melukiskan suatu keadaan secara objektif atau berdasarkan fakta-fakta yang tampak.

b. Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Waterfall* dengan tahapan dalam pembuatan *game* adalah sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Tahap *Waterfall* (Mujiyono et al., 2023)

a. Analisis

Tahap analisis ini memiliki tujuan untuk memeriksa dan menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam proses perancangan, baik melalui dokumen maupun sumber-sumber lain yang dapat digunakan untuk menemukan solusi bagi permasalahan yang ada. Hal ini dapat diperoleh melalui berbagai cara seperti :

1) Studi Literatur

Untuk studi literatur yang digunakan yaitu ebook, jurnal dan artikel dari penelitian sebelumnya dan situs web dari

internet yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

2) Observasi

Untuk observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan melakukan peninjauan langsung ke lokasi tempat peninggalan sejarah untuk membantu peneliti dalam memahami apa saja yang diperlukan dalam *game* edukasi pengenalan peninggalan sejarah.

b. *Design*

Pada pada tahap ini peneliti membentuk rancangan desain dan model aplikasi yaitu berupa diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang dikembangkan ataupun diciptakan berdasarkan hasil analisa dari proses sebelumnya.

c. Implementasi

Hasil dari tahap sebelumnya akan diimplementasikan dalam tahap ini sebagai unit program. Pembuatan aplikasi dimulai berdasarkan desain model yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini menggunakan *game engine* Unity 3D dan bahasa pemrograman yang dipakai adalah C# (C-sharp).

d. Pengujian

Pada tahap ini, pengujian program dilakukan dengan menggunakan pengujian *Black Box* dan pengujian pada user

I. Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan proposal adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab satu pendahuluan dalam penelitian ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, jadwal penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab dua tinjauan pustaka berisikan tentang pembahasan teori mengenai pengertian game, algoritma dan beberapa teori pendukung lainnya serta beberapa penelitian terdahulu yang menjadi dasar dari penelitian ini.

BAB III : ANALISA DAN PEMODELAN SISTEM

Pada bab tiga analisa dan pemodelan sistem membahas tentang proses analisis dan memodelkan sistem dengan penguraian komponen dan elemen-elemen penting dalam pemodelan suatu sistem.

BAB IV : HASIL DAN EVALUASI

Pada bab empat ini berisi tentang hasil dari *game* edukasi pengenalan peninggalan sejarah di Kediri serta mengevaluasi atau menguji program yang telah dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab lima penutup ini berisikan kesimpulan dari game yang dibuat dan harapan yang ditulis berdasarkan rancangan tinjauan pustaka.

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
- 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*. INDONESIA.
<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

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

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

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

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

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

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

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>