

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PENGENALAN SEJARAH
KEMERDEKAAN INDONESIA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Pada Prodi Teknik Informatika UN PGRI Kediri



OLEH :

ANDIK YULIANTO

NPM : 19.1.03.02.0224

FAKULTAS TEKNIK (FT)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh:

ANDIK YULIANTO

NPM: 19.1.03.02.0224


Judul :

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PENGENALAN
SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 18 Juli 2023

Pembimbing I



Danang Wahyu Widodo, S.P. M.Kom
NIDN: 0720117501

Pembimbing II



Lilia Sinta Wahyuniar, M.Pd
NIDN: 0705129001

Skripsi oleh:

ANDIK YULIANTO

NPM: 19.1.03.02.0224

Judul :

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PENGENALAN
SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Teknik
Informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal: 18 Juli 2023

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji :

1. Ketua : Danang Wahyu Widodo, S.P. M.Kom
2. Penguji I : Risa Helilintar, M.Kom
3. Penguji II : Umi Mahdiyah, S.Pd., M.Si



Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik



Dr. SURYO WIDODO, M.Pd
NIP. 19640202 199103 1 002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Andik Yulianto
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 09 Desember 2000
NPM : 19.1.03.02.0224
Fak/Jur./Prodi : Fakultas Teknik/Teknik Informatika

Menyatakan bahwa semua yang ditulis dalam naskah skripsi ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan bukan menjiplak dari hasil karya orang lain, kecuali dasar teori yang saya cuplik dari referensi maupun dari bagian jurnal yang tercantum pada daftar pustaka sebagai referensi saya dalam melengkapi karya tulis ini. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya siap menerimasanksi dari Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan peraturan yang berlaku.

Kediri, 06 Agustus 2023
Yang Menyatakan



ANDIK YULIANTO
NPM. 19.1.03.02.0224

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

"Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tapi kamu harus memulai untuk menjadi hebat"

(Zig Ziglar)

Saya persembahkan karya ini untuk:

Ayah dan Ibu saya yang sangat saya sanyangi, yang senantiasa mensupport dan mendampingi saya setiap waktu

Abstrak

Andik Yulianto Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Sejarah Kemerdekaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran, Skripsi, Teknik Informatika, Fakultas Teknik UN PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci : Edukasi, *Game*, Sejarah Kemerdekaan Indonesia

Kemajuan teknologi informasi dalam berbagai bidang telah memungkinkan banyak orang untuk dengan mudah mengakses berbagai informasi. Khususnya dalam dunia *game*, *game* secara umum adalah suatu tantangan dengan aturan tertentu. Dalam dunia Pendidikan sistem pembelajaran juga semakin berkembang, misalnya dalam media pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang sekarang ini dipakai untuk belajar, misalnya video, gambar, bahkan *game* yang peneliti sekarang akan rancang. Sejarah memiliki peranan penting bagi sebuah bangsa. Jika sebuah bangsa memiliki sejarah yang kuat, maka bangsa tersebut lebih mudah untuk bangkit. Sayangnya banyak anak muda atau generasi muda sekarang yang kurang literasi tentang sejarah Indonesia khususnya sejarah kemerdekaan Indonesia. Faktornya adalah media pembelajaran yang monoton dan membosankan. Dari permasalahan yang terjadi, peneliti tertarik untuk merancang *game* edukasi sejarah kemerdekaan Indonesia dengan konsep *game* platformer. Tujuan penelitian adalah untuk merancang *game* edukasi pengenalan sejarah kemerdekaan Indonesia sebagai media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti berupa *game* “*History Of Freedom*”, yaitu *game* tentang edukasi sejarah kemerdekaan Indonesia. Hasil uji coba *Blackbox* pada *game* “*History Of Freedom*” semua berjalan dengan lancar, mulai dari fungsi tombol dan *gameplay*. Sedangkan untuk uji coba pengguna memperoleh rata – rata persentase nilai 83,75% dengan indikator kategori “Sangat Baik”.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan yang maha kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “**RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**” Ini ditulis untuk mengerjakan skripsi untuk program Starta-1 pada Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri..

Pada kesempatan ini diucapkan banyak-banyak terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Suryo Widodo, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Teknik yang selalu memberikan dukungan moral kepada mahasiswa.
3. Ahmad Bagus Setiawan, S.T., M.M., M.Kom. Ketua Program Studi Teknik Informatika yang selalu memberikan arahan kepada mahasiswa.
4. Danang Wahyu Widodo, S.P. M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memotivasi, mengarahkan dan memberi masukan dalam penulisan skripsi.
5. Lilia Sinta Wahyuniar, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingannya.
6. Kedua orang tua saya dan keluarga besar saya atas dukungan dan doanya.

Kediri, 06 Agustus 2023
Yang Menyatakan



ANDIK YULIANTO
NPM. 19.1.03.02.0224

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
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. Manfaat dan Kegunaan Penelitian.....	5

G. Metodologi Penelitian.....	6
H. Jadwal Penelitian.....	8
I. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Kajian Pustaka.....	12
BAB III ANALISA DAN PEMODELAN SISTEM	15
A. Gambaran Umum.....	15
B. Analisis Sistem.....	15
C. Perancangan <i>Game</i>	15
1. Judul dan Logo <i>Game</i>	15
2. <i>Game</i> Overview.....	16
3. <i>Gameplay</i> dan Mekanik.....	17
4. <i>Story</i> dan Karakter.....	20
5. Tingkatan Permainan (Pemetaan Materi).....	22
6. Antarmuka.....	23
7. Spesifikasi Teknis.....	28
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	29
A. Implementasi <i>Game Design Document</i>	29
1. Implementasi <i>High Concept Document</i>	29
2. Implementasi <i>Character Design Document</i>	30
3. Uji coba <i>game</i>	30
4. Manual Program	36

B. Pembahasan <i>Game</i>	36
1. Pembahasan <i>game</i> desain dokumen	36
2. Pembahasan asset grafis <i>game</i>	41
BAB V PENUTUP.....	44
A. Kesimpulan.....	44
B. Saran.....	44
Daftar Pustaka	45
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	47
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian.....	8
Tabel 3. 1 Object	17
Tabel 3. 2 Enemy	18
Tabel 3. 3 <i>Game Rule</i>	20
Tabel 3. 4 Kontrol karakter utama.	26
Tabel 3. 5 SFX	27
Tabel 4. 1 Uji Coba Menu.....	31
Tabel 4. 2 Uji Coba Permainan	32
Tabel 4. 3 Uji Coba Pengguna.	34
Tabel 4. 4 Indikator Kategori	35
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Pengguna.....	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Langkah - Langkah Penelitian.....	6
Gambar 3. 1 Logo <i>Game</i>	16
Gambar 3. 2 Screen Flow <i>Game</i>	19
Gambar 3. 3 Ciko	21
Gambar 3. 4 Kakek Harto	21
Gambar 3. 5 Menu Level <i>Game</i>	22
Gambar 3. 6 Interface Layout <i>Game</i> Adventure.....	24
Gambar 3. 7 Interface Layout Quiz.....	24
Gambar 3. 8 Interface Layout Menu Utama	25
Gambar 3. 9 Interface Layout Materi.....	25
Gambar 3. 10 Interface Layout Petunjuk	27
Gambar 4. 1 Wallpaper <i>Game</i>	29
Gambar 4. 2 Karakter Utama	30
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Utama.....	37
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Pilih Sejarah.....	37
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Pilih Materi dan <i>Game</i>	38
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Tentang	38
Gambar 4. 7 Tampilan Petunjuk	39
Gambar 4. 8 Tampilan In <i>Game</i>	39
Gambar 4. 9 Tampilan Pop-Up Soal	40
Gambar 4. 10 Tampilan Pemilihan Materi.....	40
Gambar 4. 11 Tampilan Materi	41

Gambar 4. 12 Tampilan Karakter Dalam Game	41
Gambar 4. 13 Tampilan Sudut Pandang	42
Gambar 4. 14 Tampilan Background	42
Gambar 4. 15 Tampilan Karakter.....	43
Gambar 4. 16 Tampilan Object, Button, dan Pop-up.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Berita Acara	49
Lampiran 2. Lembar Revisi.....	52
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian	56
Lampiran 4. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian.....	58
Lampiran 5. Daftar Pertanyaan Kuesioner	60
Lampiran 6. Hasil Kuesioner	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Kemajuan teknologi informasi dalam berbagai bidang telah memungkinkan banyak orang untuk dengan mudah mengakses berbagai informasi. Permintaan masyarakat akan perangkat elektronik seperti televisi, komputer, dan smartphone juga semakin meningkat, mendorong kebutuhan akan teknologi informasi yang semakin besar. Bahkan sekarang mayoritas masyarakat sangat membutuhkan teknologi informasi guna menunjang aktivitas kehidupan mereka.

Industri *game* telah menjadi salah satu hasil dari kemajuan teknologi informasi yang sangat diminati oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dalam perkembangannya, *game* yang awalnya hanya sebagai hiburan semata, sekarang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti *game* edukasi. Dengan demikian, anak-anak atau orang dewasa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak mudah merasa bosan.

Menurut Wulandari (2021), *game* adalah sebuah sistem atau program dengan kendali khusus yang dimainkan pada objek tertentu untuk tujuan mengasah otak dan bersifat menyenangkan. *Game* dapat diartikan sebagai media yang dalam kegiatannya untuk memecahkan masalah yang bersifat menyenangkan dalam memainkannya. *Game* yang efektif yaitu permainan yang menjadikan pemain berpartisipasi aktif dan mengakibatkan tanggapan

yang tepat dan baik dalam memainkannya serta sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pemain.

Progres teknologi dalam dunia pendidikan telah mendorong pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, termasuk dalam pembelajaran sejarah, yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. *Game* edukasi mungkin bisa berdampak positif jika digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah yang banyak membaca dan menghafal akan mudah dipahami oleh para pelajar dengan media pembelajaran berbasis *game* edukasi.

Sejarah memiliki peranan penting bagi sebuah bangsa. Jika sebuah bangsa memiliki sejarah yang kuat, maka bangsa tersebut lebih mudah untuk bangkit. Selain itu, sejarah juga dapat dijadikan sebagai pembelajaran, karena melalui sejarah kita dapat belajar dari kesalahan yang terjadi di masa lalu dan dapat memperbaiki keadaan di masa depan. Sejarah tidak hanya ada dan tidak dipelajari, tetapi sejarah ada untuk dijadikan sebagai pembelajaran. Sebab, sejarah merupakan pembelajaran yang berharga, bukan hanya sekadar warisan. Karena warisan yang berharga adalah yang diberikan, bukan yang diterima.

Sebagai generasi muda, sudah seharusnya memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang sejarah Indonesia khususnya sejarah kemerdekaan Indonesia. Dengan memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang sejarah maka generasi muda bisa mengetahui asal usul bagaimana Indonesia berdiri sekarang. Bung Karno pernah mengatakan “Bangsa yang besar adalah bangsa yang mengenal sejarah. Jangan sekali – kali melupakan sejarah” yang sampai

saat ini kita kenal. Sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia itu berkelanjutan, dari generasi lama ke generasi muda sekarang yang melanjutkannya.

Banyak anak muda atau generasi muda sekarang yang kurang literasi tentang sejarah Indonesia khususnya sejarah kemerdekaan Indonesia. Ada banyak faktor yang memengaruhi generasi muda kurang mengenali sejarah, salah satunya adalah pembelajaran yang monoton dan membosankan. Apalagi pelajaran sejarah harus banyak membaca dan menghafal tulisan – tulisan yang sangat banyak. Dengan media pembelajaran konvensional yang saat ini akan membuat siswa akan mudah bosan dan sulit untuk mempelajari sejarah, khususnya sejarah kemerdekaan Indonesia.

Pada penelitian yang dilakukan Lidya Dias, Jhon Enstein dan Gerlan Apriandy Manu pada tahun 2021, yang berjudul “Perancangan *Game* Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Menggunakan Aplikasi *Construct 2* Berbasis Android”. Yang dimana pada penelitian ini menghasilkan *game* edukasi yang bertemakan sejarah kemerdekaan Indonesia dengan konsep *trivia*, yaitu *game* quiz dan gambar *puzzle*. Dengan pengujian ahli media memperoleh hasil sangat baik 89,67% dan hasil uji siswa memperoleh hasil sangat baik 88,04%.

Pada penelitian yang dilakukan Sanriomi Sintaro, Rahmat Ramdani dan Slamet Samsugi pada tahun 2020, yang berjudul “RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI TEMPAT BERSEJARAH DI INDONESIA”. Yang dimana pada penelitian ini menghasilkan *game* edukasi yang bertemakan tempat bersejarah di Indonesia dengan konsep *trivia*, yaitu *game* quiz dan gambar

puzzle. Dengan hasil uji dibuktikan bahwa kemampuan siswa naik 50% dari kondisi awal, sebelum memainkan game edukasi tempat bersejarah di Indonesia.

Dari situlah penulis tertarik untuk merancang sebuah *game* edukasi pengenalan sejarah kemerdekaan Indonesia sebagai media pembelajaran. Yang nantinya diharapkan akan menjadi media untuk pelajar yang menarik dan interaktif sehingga mempermudah proses pembelajaran dan mempermudah pelajar memahami sejarah khususnya sejarah kemerdekaan Indonesia.

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka masalah yang teridentifikasi yaitu banyak anak yang kurang literasi dan sulit memahami tentang sejarah karena faktor media pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa.

C. Rumusan Masalah.

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah “Bagaimana merancang dan membuat *game* edukasi pengenalan sejarah kemerdekaan Indonesia sebagai media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif?”.

D. Batasan Masalah.

1. *Game* ini berbasis android.
2. *Game* ini dibangun dengan menggunakan *game engine Construct 2*.
3. *Game* ini berisi informasi dan pengenalan sejarah di Indonesia pada Era kemerdekaan.
4. *Game* ini memiliki tampilan 2D.

5. *Game* ini hanya bisa dimainkan single player.
6. *Game* ini bermode *offline*.
7. Target *game* ini adalah peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

E. Tujuan Penelitian.

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat *game* edukasi pengenalan sejarah kemerdekaan Indonesia sebagai media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif.

F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian.

1. Manfaat Teoritis.

- a. Bagi Peneliti.

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang kreatifitas dan ilmu dalam membuat media pembelajaran berupa *game* edukasi

- b. Bagi Peneliti Lain..

Dapat menambah referensi dan bahan kajian bagi peneliti lain untuk membuat media pembelajaran berupa *game* edukasi.

2. Manfaat Praktis.

Bagi Pengguna (User), dapat memperkenalkan sejarah kemerdekaan Indonesia kepada generasi muda dengan cara yang mereka sukai, salah satunya adalah melalui *game*. *Game* dapat menjadi alternatif interaktif dan menyenangkan dalam mempelajari sejarah kemerdekaan Indonesia, serta dapat meningkatkan rasa kebanggaan terhadap Indonesia.

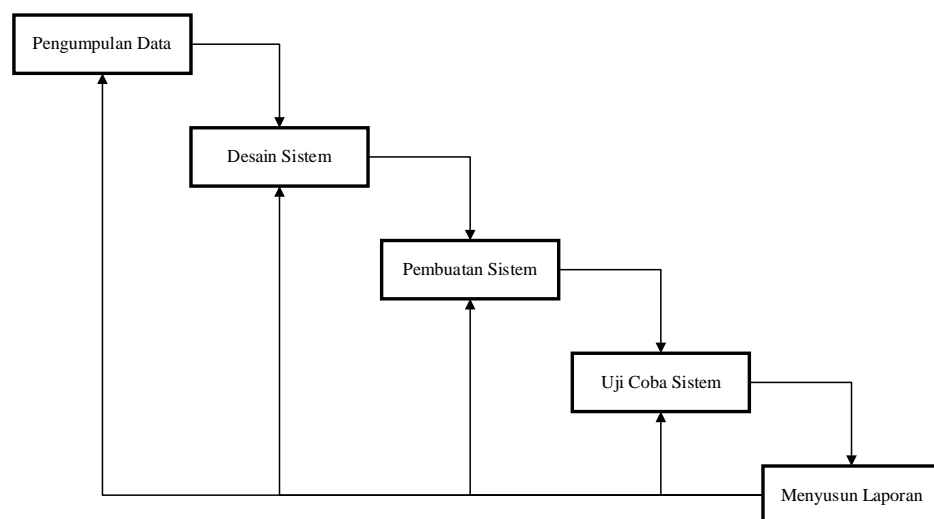
G. Metodologi Penelitian.

1. Jenis Penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *game* multimedia, dimana pada penelitian ini akan berfokus pada *game* multimedia dan keluaran dari penelitian ini berupa *game* edukasi.

2. Langkah – Langkah Penelitian.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang digunakan mengikuti model waterfall, di mana setiap fase dalam waterfall harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya.



Gambar 1. 1 Langkah - Langkah Penelitian

a. Pengumpulan Data.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data berikut :

1) Studi Literatur.

Peneliti Mencari berbagai bacaan serta berbagai macam informasi sehingga dapat di jadikan sebagai sumber refrensi yang mendukung dan berkaitan terhadap topik yang di buat

2) Observasi.

Peneliti melakukan pengamatan pada sekolah sehingga penulis dapat menemukan pemecahan masalah yang terjadi dan menjadi inspirasi dalam penyelesaian tersebut

b. Desain Sistem.

Pada tahap desain sistem peneliti menentukan kerangka *game* seperti pola permainan, tampilan, fitur, level, dan bahan yang akan digunakan pada *game*.

c. Pembuatan Sistem.

Pada tahap pembuatan sistem setelah tahap desain sistem sudah selesai peneliti mulai merancang/membuat *game* dengan desain sistem yang telah dibuat.

d. Uji Coba Sistem.

Pada tahap uji coba sistem, *game* sudah selesai dibuat dan siap untuk diuji coba menggunakan teknik pengujian blackbox, yang mana fokus pengujian pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak.

e. Menyusun Laporan.

Pada tahap menyusun laporan, peneliti melakukan penyusunan laporan setelah seluruh kegiatan penelitian telah selesai dilakukan.

H. Jadwal Penelitian.

Penelitian dan perancangan *game* ini dilakukan selama sekitar 6 bulan, dengan jadwal yang digunakan sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

Jenis Kegiatan	Bulan ke -					
	1	2	3	4	5	6
Pengumpulan Data						
Desain Sistem						
Pembuatan Sistem						
Uji Coba Sistem						
Menyusun Laporan						

I. Sistematika Penulisan.

Untuk memudahkan pemahaman secara singkat, berikut adalah sistem penyusunan laporan :

BAB I PENDAHULUAN.

Bab I menjelaskan tentang konteks, pengidentifikasian masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.

Bab II menjelaskan tentang tinjauan literatur dan konsep-konsep teoritis yang mendukung proses perancangan dan pembuatan *game*.

BAB III ANALISA DAN PEMODELAN SISTEM.

Bab III memaparkan tentang penjelasan mengenai gambaran keseluruhan dari *game* yang sedang dibuat, analisis sistem yang dilakukan, serta perancangan *game* yang direncanakan.

BAB IV HASIL DAN EVALUASI.

Bab IV berfokus pada penjelasan mengenai hasil dan evaluasi dari *game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP.

Bab V menjelaskan kesimpulan utama dari perancangan yang telah dilakukan dan harapan untuk perancangan kedepannya.

Daftar Pustaka

- Ahmad, A., & Kurniawan, Y. I. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pegawai Terbaik Menggunakan Simple Additive Weighting. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 1(2), 101–108.
- Arta, A., & Putri, D. A. P. (2020). Game edukasi pembelajaran sejarah berdirinya Indonesia untuk sekolah dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(2), 77–81.
- Aryananda, I. G. A. O., Suardika, I. G., & Purnama, I. G. A. V. (2022). Aplikasi Game Edukasi "Legenda Kebo Iwa" Menggunakan Unity Berbasis Android. *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, 18(1), 1–10.
- Dias, L. L., Enstein, J., & Manu, G. A. (2021). Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(1), 27–34.
- Gameart2d.com. *The Boy – Free Sprites*. 2022. <https://www.gameart2d.com/the-boy---free-sprites.html>.
- Hardiansyah, A., & Mauliani, P. (2021). Aplikasi Game Edukasi Mengenal Pahlawan Indonesia Berbasis Android Pada SDN Ciburuy. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 2(2), 45–52.
- Lovepik.com. *Pensiunan Veteran Kartun PNG*. 2022. <https://id.lovepik.com/image-401515997/cartoon-retired-veteran.html>
- Mintarsih, F. R. (2023). *Sejarah Indonesia: untuk SMK Kelas X Semester Ganjil*. Penerbit P4I.
- Mukmiman Dkk. 2017. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta : Kemendikbud.
- Ningsih, G. W. (2020). Game Edukasi Sejarah Di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 21(1), 1–66.
- Nurkhofiyah, N. (2022). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN WEB MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 PADA TKJ SMKN4 BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Terkini*, 2(9).
- Pngwing.com. *Bendera*. 2022. <https://www.pngwing.com/id/free-png-vwzdc>
- Pradana, A. G. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 49–53.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86–90.

- Putra, R. M. H., Maulindar, J., & Pradana, A. I. (2022). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA JAWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Bisnis*, 520–532.
- Ridoi, M. (2018). *Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2*.
- Sardiman AM & Lestariningsih, AD. 2017. *Sejarah Indonesia*. Jakarta : Kemendikbud.
- Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57.
- Thohir, A., & Sahidin, A. (2019). *Filsafat Sejarah: Profetik, Spekulatif, Dan Kritis*. Prenada Media.
- Wulandari, D. 2021. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas VIII SMP/MTS*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Jember
- Zuhri, A. F., Larasati, F. B., Gunawan, G., Solikhun, S., & Damanik, S. M. (2021). *Dasar-Dasar Pemrograman Android*.