

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*.