

DAFTAR PUSTAKA

- Arta, A., & Putri, D. A. P. (2020). Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia untuk Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(2), 77–81. <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9085>
- Aulianti, W. D., Karim, S. A., & Riska, M. (2021). *Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android*. 4(2), 27–32.
- 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. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v4i1.233>
- Elektro, T., Sam, U., & Manado, J. K. B. (2019). Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 455–464.
- Media, S. (2020). *Metode Waterfall: Pengertian, Sejarah, Manfaat & Tahapannya*.
- Nursadewa, A. W. (2022). *Rancang Bangun Game Edukasi Reog Ponorogo Berbasis Android Dengan RPG Maker Engine*. 425–431.
- Prasetya, A. (2021). *Pengembangan game edukasi menggunakan rpg maker mv pada materi tata surya di mts darul hikmah*. 5, 40–48.
- Ramdhany, T., BAS, I., Pahrilah, D., & Krisdiawan, R. A. (2021). Pembuatan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Sriwijaya Menggunakan Rpg Maker Mv. *Nuansa Informatika*, 15(2), 21–29. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v15i2.4220>
- Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di

Indonesia. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57.

<https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>

Tresnawati, D., & Setyawan, I. (2021). Rancang Bangun Game Bergenre Role Playing Game Cerita Rakyat Sangkuriang. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 231–236. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.818>

Wijaya, A. R., Kanedi, I., & Zulfiandry, R. (2023). Pembuatan Game the Legend of Bengkulu Menggunakan Rpg Maker Vx Ace. *Jurnal Media Infotama*, 19(1), 69–78. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i1.3807>