

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. E. Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta," *J. Koseling Gusjigang*, vol. 3, no. 1, pp. 97–103, 2017, [Online]. Available: <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>.
- [2] T. Wibowo and N. Fransco, "Pengaruh Kecanduan Mobile Game Terhadap Gangguan Sosial Pada Era COVID-19," *Comb. Manag. Business, Innov. Educ. Soc. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 687–694, 2021.
- [3] M. Z. Mat Lui and A. Ahmad, "Minat Murid Terhadap Gaya, Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Guru dalam Pendidikan Sejarah," *Malaysian J. Soc. Sci. Humanit.*, vol. 6, no. 2, pp. 211–221, 2021, doi: 10.47405/mjssh.v6i2.676.
- [4] F. Sri Lestari Rahayu, "Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 3, p. 341, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201853694.
- [5] G. R. Yenti Juniarti, Setiyo Utoyo, "Pengembangan Aplikasi Game Edukasi dalam Membentuk Karakter anak," *WIDYA WACANA J. Ilm.*, no. 1, 2021, [Online]. Available: <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana/article/view/5099>.

- [6] E. Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *J. Paedagogy*, vol. 7, no. 3, p. 145, 2020.
- [7] M. R. N. Handy, "PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM MEMBANGUN HISTORICAL AWARENESS DAN SIKAP NASIONALISME PESERTA DIDIK Muhammad," *Prabayaksa J. Hist. Educ.*, vol. 1, pp. 21–25, 2021, doi: DOI: <https://doi.org/10.20527/prb.v1i1.2196>.
- [8] T. A. Sirnayatin, "Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah," *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 1, no. 3, pp. 312–321, 2017, doi: 10.30998/sap.v1i3.1171.
- [9] P. Felicia, *Unity from Zero to Proficiency (Advanced) Create multiplayer games and procedural levels, and boost game performances: a step-by-step guide*. Independently Published, 2018.
- [10] X. G. Oscar Baechler, *Blender 3D By Example A Project-based Guide to Learning the Latest Blender 3D, EEVEE Rendering Engine, and Grease Pencil, 2nd Edition*. Britania Raya: Packt Publishing, 2020.
- [11] O. Alexander, *Tutorial Membuat Animasi 2D & 3D Menggunakan Aplikasi Blender*. Media Sains Indonesia, 2021.
- [12] M. K. Dion Eko Valentino, S.S., "3D MODELING MESIN EPI (ELECTRON POWER INVERTER) PADA PT. JABAR UTAMA ENGINEERING MENGGUNAKAN SOFTWARE BLENDER," *Temat. - J. Teknol. Inf. Dan*

Komun., vol. 4, no. 2, pp. 80–90, 2017.

- [13] A. U. Z. Fiqih Fauzan Ar-rafi, “Rancang Bangun Game Edukasi Sejarah Berbasis Android Menggunakan Game Engine Unity 3D Android Based Historical Educational Game Design With Unity 3D Game Engine,” *Pros. Semin. Nas. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 3, pp. 277–286, 2021.
- [14] G. A. M. Lidya Dias, Jhon Enstein, “Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android,” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 27–34, 2021, doi: 10.37792/jukanti.v4i1.233.
- [15] A. D. Prasetyo Hendar Linden, R. A. Sihombing, and H. Heriyati, “Aplikasi Pengenalan Sejarah Indonesia berbasis Android,” *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 4, no. 3, p. 312, 2020, doi: 10.30998/string.v4i3.4585.
- [16] D. S. Surya Amami Pramuditya, M. Subali Noto, “Game Edukasi Rpg Matematika,” *Eduma Math. Educ. Learn. Teach.*, vol. 6, no. 1, pp. 77–84, 2017, doi: 10.24235/eduma.v6i1.1701.
- [17] J. L. Andre, E. Handriyantini, and C. A. Oktavia, “Pengembangan Game Virtual Reality Berbasis Android Menggunakan Unity Sebagai Media Penunjang Pengenalan Bahasa Inggris,” *J-Intech*, vol. 6, no. 2, pp. 208–213, 2018, doi: 10.32664/j-intech.v6i02.253.
- [18] A. Okita, *Learning C# Programming with Unity 3D, Second Edition*. Britania Raya: CRC Press, 2019.

- [19] D. A. H. Christine, Jeanny Pragantha, “PEMBUATAN GAME PUZZLE ‘ DIGITUS ’ BERBASIS,” *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf. PEMBUATAN*, vol. 6, no. 2, pp. 200–204, 2020.
- [20] Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta, 2017.

