

DAFTAR PUSTAKA

Website

Angga, G. (2019). Kerajaan Sriwijaya: Sejarah, lokasi, agama, peninggalan, dan masa kejayaan. Diakses pada 16 April 2020, dari

<https://materibelajar.co.id/kerajaan-sriwijaya/>

Aggarwal, M. (n.d.). History classification: World, national, regional and local history. Diakses pada 16 April 2020, dari

<http://www.historydiscussion.net/teaching/history-classification-world-national-regional-and-local-history/486>

Bear, J. H. (2020). The purpose and best uses for a sans serif font. Diakses pada 20 April 2020, dari <https://www.lifewire.com/sans-serif-font-information-1073828>

Board Game Geek. (2020). Board game mechanics. Diakses pada 10 November 2020, dari <https://www.boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>

Challenge Institute. (2018). Finding big ideas. Diakses pada 9 November 2020, dari <https://www.challengebasedlearning.org/project/finding-big-ideas/>

Chapman, C. (2018). Use your inspiration- A guide to mood boards. Diakses pada 9 November 2020, dari <https://www.toptal.com/designers/visual-identity/guide-to-mood-boards>

Ellis, M. (2019). RGB vs CMYK: What's the difference? Diakses pada 24 Mei 2020, dari <https://99designs.com/blog/tips/correct-file-formats-rgb-and-cmyk/>

- Fatimah, N. (2019). Sejarah: Pengertian, unsur, bukti, dan manfaatnya. Diakses pada 20 April 2020, dari <https://pelayananpublik.id/2019/08/30/sejarah-pengertian-unsur-bukti-dan-manfaatnya/>
- Galandi. F. (2018). Tujuan mempelajari sejarah Indonesia. Diakses pada 25 Februari 2020, dari <http://www.pengetahuandanteknologi.com/2016/10/tujuan-mempelajari-sejarah-indonesia.html>
- Hasan, H. (2019, September). Pendidikan sejarah: Kemana dan bagaimana? Diakses pada 23 Oktober 2020, dari <http://sejarah.upi.edu/artikel/dosen/pendidikan-sejarah-kemana-dan-bagaimana1/>
- Harususilo, Y. E. (2019) UT dan ruang guru: Teknologi jadi titik tumpu pendidikan. Diakses pada 12 Maret 2020, dari <https://edukasi.kompas.com/read/2019/11/19/16291821/ut-dan-ruang-guru-teknologi-jadi-titik-tumpu-revolusi-pendidikan?page=all#source=clicktitle>
- Kandola, A. (2019). What to know about Piaget's stages of cognitive development. Diakses pada 20 April 2020, dari <https://www.medicalnewstoday.com/articles/325030>
- Kemdikbud (2020). Data pokok pendidikan: Direktorat jenderal pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Diakses pada 12 Oktober 2020, dari <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/pd/1/010000>

- Khan Academy. (n.d.). What is world history? Diakses pada 17 April 2020, dari <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-world-history/ap-world-history-beginnings/what-is-world-history/a/what-is-world-history>
- McLeod, S. (2018). Questionnaire: Definition, examples, design, and types. Diakses pada 20 April 2020, dari <https://www.simplypsychology.org/questionnaires.html>
- Nilawati, H. (Maret 2013). Belajar sejarah? Ah membosankan. Diakses pada 3 Maret 2020, dari <https://www.republika.co.id/berita/jurnalisme-warga/wacana/13/03/16/mjqh0o-belajar-sejarah-ah-membosankan>
- Odugbesan, T. (2016). Why are the elements of & principles of design important? Diakses pada 2 April 2020, dari <https://study.com/academy/lesson/why-are-the-elements-of-principles-of-design-important.html>
- Putri, A., S. (2020). Pentingnya belajar sejarah. Diakses pada 18 Desember 2020, dari <https://www.kompas.com/skola/read/2020/03/12/150000369/pentingnya-belajar-sejarah?page=all>
- Rachmawati. (2019). Mengenal Kota Kapur, Prasasti bukti kebenaran kerajaan Sriwijaya di Nusantara. Diakses pada 17 April 2020, dari <https://regional.kompas.com/read/2019/08/29/15280071/mengenal-kota-kapur-prasasti-bukti-keberadaan-kerajaan-sriwijaya-di>
- Raditya, I, N. (2018). Sejarah kerajaan Majapahit: Negara besar yang akhirnya punah. Diakses pada 17 April 2020, dari <https://tirto.id/sejarah-kerajaan-majapahit-negara-besar-yang-akhirnya-punah-dccY>

- Ravianto. (2019) Mengenal prasasti kedudukan bukit, bukti pendirian kerajaan Sriwijaya, yang disebut Ridwan Saidi fiktif. Diakses pada 17 April 2020, dari <https://jabar.tribunnews.com/2019/08/29/mengenal-prasasti-kedudukan-bukit-bukti-pendirian-kerajaan-sriwijaya-yang-disebut-ridwan-saidi-fiktif>
- Razimpoor, E., R. (2020). What is a mind map & how do you make one? Diakses pada 9 November 2020, dari <https://miro.com/guides/mind-mapping/>
- Salamadian. (2019). Kerajaan Singosari : Letak, sejarah, silsilah, & peninggalan kerajaan. Diakses pada 17 April 2020, dari <https://salamadian.com/kerajaan-singosari-letak-sejarah-silsilah-peninggalan-kerajaan/>
- Shillcock, R. (2013). Understanding the qualities and characteristics of color. Diakses pada 10 November 2020, dari <https://webdesign.tutsplus.com/articles/understanding-the-qualities-and-characteristics-of-color--webdesign-13292>
- Sobolev, J. (2020). What are sprites and how they work in games? Diakses pada 3 Desember 2020, dari <https://gamingshift.com/sprites-in-games/>
- Vann, R. T. (2020). Historiography. Diakses pada 17 April 2020, dari <https://www.britannica.com/topic/historiography>

Artikel Online

- Eck, R.V. (2006, Januari). Digital game based learning it's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE Review*, vol. 41, no. 2. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/242513283_Digital_Game_Base

d_LEARNING_It%27s_Not_Just_the_Digital_Natives_Who_Are_Restles
s

Lee, J., H. (2014, Februari). Facet analysis of video game genres. *Proceedings of the iConference 2014*. Diakses dari

https://www.academia.edu/5737927/Facet_Analysis_of_Video_Game_Genres

Mathias, B. (2015, Desember). Ethnicity and ethnic groups: Historical aspects.

International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences, 2nd Edition. Diakses dari

https://www.researchgate.net/publication/304193654_Ethnicity_and_Ethnic_Groups_Historical_Aspects

Melek, C.,G., Salman, Y., B., Mendenyan, B., Cheng, H., I. (2015). The effects of digital game-based learning on performance and motivation for high school students. *ICIC Express Letters* 9(5). Diakses dari

[https://www.researchgate.net/publication/281734708_The_effects_of_digital_game-](https://www.researchgate.net/publication/281734708_The_effects_of_digital_game-based_learning_on_performance_and_motivation_for_high_school_students)

[based_learning_on_performance_and_motivation_for_high_school_students](https://www.researchgate.net/publication/281734708_The_effects_of_digital_game-based_learning_on_performance_and_motivation_for_high_school_students)

Raaflaub, K. (1987). Herodotus, political thought, and the meaning of history.

Arethusa. Diakses dari <http://www.jstor.org/stable/44578859>

Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013, September). Game development life cycle guideline. *Conference: 2013 International Conference on Advanced*

Computer Science and Information Systems (ICACISIS). Diakses dari

[https://www.researchgate.net/publication/271548605_Game_development
_life_cycle_guidelines](https://www.researchgate.net/publication/271548605_Game_development_life_cycle_guidelines)

Sato, M. (2001, November). Time, Chronology, and Periodization in History. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*. Diakses dari

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B0080430767026097>

Sujiono. (2019, September). Analisis kajian nilai pendidikan dalam cerita rakyat Raden Wijaya di kecamatan Trowulan kabupaten Mojokerto. Diakses dari <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita/article/view/361>

Jurnal Online

Aman, A. (2011). Di seputar sejarah dan pendidikan sejarah. *Informasi*, 37(1), 26-41. Diakses dari <https://doi.org/10.21831/informasi.v1i1.4461>

Crawford, G., & Gosling, V.K. (2009). More than a game: Sports-themed video games and player narratives. *Sociology of Sport Journal*, 26(1), 50-66. Diakses dari <https://doi.org/10.1123/ssj.26.1.50>

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2013). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. Diakses dari <https://doi.org/10.1037/a0034857>

Kurt, S., & Osueke, K. K. (2014). The effects of color on the moods of college students. *SAGE Open*, 4(1), 1. Diakses dari <https://doi.org/10.1177/2158244014525423>

Ratmelia, Y. (2018). Nilai moral dalam buku teks pelajaran sejarah (Analisis terhadap buku teks sejarah Indonesia kelas X). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1), 103-115. Diakses dari <https://doi.org/10.17509/jpis.v27i1.11184>

Buku

Barnard, M. (2013). *Graphic design as communication*. New York: Routledge

Calvert, S.L., & Wilson, B.J. (2011). *The handbook of children, media, and development*. Chicester: John Wiley & Sons, Ltd

Creswell, J., W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed method approaches*. New York: SAGE

Hardjowardojo, P. (1965). *Serat Pararaton*. Jakarta: Bharatara.

Kurt, S. (2011). *Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age*. New York: Teachers College Press

Landa, R. (2014). *Graphic design solution*. Massachusetts: Clark Baxter

Marc, P. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill

Mulyadi, L., Hartabat, Y., Harisman, A., & Swardono. (2010). *Motif Ornamenasi Situs Candi Kerajaan Singosari*. Malang: Intimedia.

Novak, J. (2012). *Game Development Esesntials: An Introduction*. Delmar: Cengage Learning

Rouse III, R. (2005). *Game design: Theory & practice*. Texas: Wordware Publishing

Schell, J. (2014) *The art of game design: A book of lenses, Second edition*. Florida: CRC Press

Yayasan Arsari Djojohadikusumo. (2014). *Inspirasi Majapahit*. Klaten: PT. Intan Sejati

Karya Ilmiah Online

Bortoli, M. D., & Maroto, J. (2001). *Colours across cultures: Translating colours in interactive marketing communications* (Disertasi). Diakses dari <http://www.globalpropaganda.fresa.net/articles/TranslatingColours.pdf>

Keo, M. (2017). *Graphical style in video games* (Thesis). Hame University of Applied Sciences, Hämeenlinna, Finland. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/93082889.pdf>

Tomita, K. (2015). *Principles and elements of visual design: A review of the literature on visual design of instructional materials* (Disertasi). Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/275155264_Principles_and_elements_of_visual_design_A_review_of_the_literature_on_visual_design_of_instructional_materials

Wolf, M.J.P, & Perron, B. (2005). *An introduction to the video game theory* (Disertasi). Diakses dari <https://www.raco.cat/index.php/Formats/article/download/257485/344576>