

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Asmiatun, S., & Putri, A. N. (2017). *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.

Achmad, S. W. (2019). *Hitam Putih Majapahit, Dari Kejayaan Hingga Keruntuhan*. Yogyakarta: Araska Publisher.

Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions* (4 ed.). Boston, USA: Wadsworth

Nordholt, H. S., Purwantor, B., & Saptari, R. (2008). *Perspektif baru penulisan sejarah Indonesia*. Jakarta, Indonesia: KTLV-Jakarta

Bertolini, L. (2018). *Hands-On Game Development Without Coding: Create 2D and 3D Games with Visual Scripting in Unity*. Birmingham, UK: Packt Publishing

Santrock, J. W. (2003). *Adolesence: Perkembangan Remaja* (6 ed.). Jakarta: Erlangga

Miswati, W. (2003). *Kerajaan-Kerajaan Nusantara*. Indonesia: Be Champion

Hendarsah, A. (2010). *Cerita Kerajaan Nusantara Populer*. Yogyakarta, Indonesia: GREAT Publisher

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses* (1 ed.). USA.: Elsevier

Kee, K. B. (2014). *Pastplay: Teaching and Learning History with Technology*.

USA.: The University of Michigan Press

McCall, J. (2011). *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. New York: Routledge

Byll, P. D. (2014). *Holistic Mobile Game Development* . 70 Blanchard Rd,

Burlington, MA: Focal Press

Angelides, M. C. & Agius, H. (2014). *Handbook of Digital Games*. Piscataway,

New Jersey: IEEE Press

Scolastici, C. & Nolte, D. D. (2013). *Mobile Game Design Essentials*. Sebastapol,

California: O'riely Media, inc

Iswati, M. A. S. (2009). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (1 ed.). Surabaya, Jawa

Timur: UNAIR

Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jalan Palmerah, Jakarta: Penerbit PT

Gramedia

Fullerton, T. (2008). *GAMEDESIGN WORKSHOP -A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Burlington, Massachusetts: Morgan Kaufman Publishers

Ali, R. M. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Jl. Palangtritis, Yogyakarta: LKiS Pelangi Aksara

### **Jurnal**

Obeidat, H. H., Khaled, A., Abdelrahman, M. S. B., & Mansoor A. (2011). The Effect of Students' Reluctance of Studying *History* on Their *Level* of Historical Culture. *Asian Science*, 7(2), 123-124. Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/50281880\\_The\\_Effect\\_of\\_Students'\\_Reluctance\\_of\\_Studying\\_History\\_on\\_Their\\_Level\\_of\\_Historical\\_Culture](https://www.researchgate.net/publication/50281880_The_Effect_of_Students'_Reluctance_of_Studying_History_on_Their_Level_of_Historical_Culture)

Nuzula, I. F. (2017). *Mempertahankan Identitas Nasional Di Era Digital*. Ahmad Dahlan University, Yogyakarta, Indonesia.

Huizenga, J., Admiraal, W., Akkerman, S., & Dam, G. T. (2009). *Mobile Game-based learning in secondary education: Engagement, motivation and learning in a mobile city game*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 341-342. doi: 10.1111/j.1365-2729.2009.00316.x

Dzufaldi, Syarifudin, & Haslinda. (2017). *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Prestasi Belajar Murid pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Kelapa Tiga 1 Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia.

Zahro, M., Sumardo, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 2252-4673.

Nadya, F. (2018). *perancangan buku sejarah indonesia era kerajaan hindu-budha untuk anak usia 9-10 tahun*. Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang, Indonesia.

Cuandi, R. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Game-Based Learning Tentang Pembelajaran Algoritma (Studi Kasus: Universitas Multimedia Nusantara)*. Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang, Indonesia.

### **Internet**

Aslim, F. (2013). *Dinamika Susah Gampang Belajar Sejarah*. Diakses pada 5 juni 2020, dari <https://www.zenius.net/blog/2445/belajar-sejarah-susah>

Ananda, S., & Nurhanisa, Y. (2019). *Kriteria Pahlawan Nasional*. Diakses pada 5 juni 2020, dari [http://indonesiabaik.id/motion\\_grafis/kriteria-pahlawan-nasional](http://indonesiabaik.id/motion_grafis/kriteria-pahlawan-nasional)

Matanasi, P. (2016). *Mengapa Pelajaran Sejarah Tak Disukai*. Diakses pada 5 juni 2020, dari <https://tirto.id/mengapa-pelajaran-sejarah-tak-disukai-bUc2>

Kurniawan, A. (2020). *Nasionalisme Dan Patriotisme – Pengertian, Arti, sikap, Bentuk, Ciri, Unsur, Faktor, Tujuan, Akibat, Manfaat, Contoh*. Diakses pada 5 Juni 2020, dari <https://www.gurupendidikan.co.id/patriotisme-dan-nasionalisme/#ftoc-heading-2>