

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A. Z. Z. (2024). Laksamana Malahayati: Perintis Perjuangan Wanita dalam Sejarah Maritim Aceh. *Konferensi Nasional Mahasiswa Sejarah Peradaban Islam, 1*, 823-828. <https://proceedings.uinsa.ac.id/>
- Davidson, D., & Costikyan, G. (2011). *Tabletop: Analog game design*. ETC Press.
- Dliyaulhaq, M. A., & Marsudi, M. (2021). Perancangan Board Game Tokoh Sahabat Nabi Untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 258-272. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42334>
- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2020). Perilaku generasi Z terhadap penggunaan media sosial TikTok: TikTok sebagai media edukasi dan aktivisme. *Share: Social Work Journal*, 10(2), 199-208. <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>
- Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Fifth Edition*. CRC press.
- Hasjmy, A. (1983). *Kebudayaan Aceh dalam sejarah*. Penerbit Beuna.
- Ibrahim, D. E. (2023). *Perancangan Motion Graphics Kisah Laksamana Malahayati Sebagai Suplemen Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). <http://digilib.isi.ac.id>
- Informatika, K. K. (2020). *Status Literasi Digital Indonesia 2020*. Jakarta, Republic of Indonesia.
- Lestari, D. F. A., & Djono, M. P. (2019). Between Feminisity and Masculinity: The Leadership of Admiral Mlahayati in Historical Perspective. *International Journal of Education and Social Science Research*, 2. <https://doi.org/10.18280/ijstdp.170811>
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). *Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja* (Doctoral dissertation, Petra Christian University). *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, vol. 1, no. 6, 2015.
- Limilia, P., Gelgel, R. A., & Rahmiaji, L. R. (2022). Digital literacy among z generation in Indonesia. *European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*. <https://icemc2021.usm.my/#sch>

- Lisnawati, L., & Nugraha, D. M. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Moral Remaja Pada Situasi COVID-19. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 6(1), 20-25. <https://doi.org/10.15294/harmony.v6i1.46844>
- Luthfiyah, N. (2015). Feminisme Islam di Indonesia. *ESENSIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, 16(1), 75-88. <https://doi.org/10.14421/esensia.v16i1.988>
- Luttrell, R., & McGrath, K. (2021). *Gen Z: The superhero generation*. Rowman & Littlefield.
- Muliyani, A. (2024). Laksamana Keumalahayati Pejuang Wanita dari Tanah Rencong. Edulitera.
- Narwastu, G. G., & Ramadhani, A. (2025). Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Kontrol Diri Terhadap Pembelian Impulsif: indonesia. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(2), 944-952. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i2.7084>
- Nasution, F. H., Jailani, M. S., & Junaidi, R. (2024). Kombinasi (mixed methods) dalam praktis penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 251-256. <https://doi.org/10.61290/gm.v11i2>
- Nurlaila, C., Aini, Q., Setyawati, S., & Laksana, A. (2024). Dinamika Perilaku Gen Z Sebagai Generasi Internet. *Konsensus: Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum dan Ilmu Komunikasi*, 1(6), 95-102. <https://doi.org/10.62383/konsensus.v1i6.464>
- Pengastuti, Y. K. R. & Ningsih, W. L. (2024, August 1t). Biografi Laksamana Malahayati, Laksamana Perempuan Pertama di Dunia. Kompas. Diakses pada 15 Februari 2025 pukul 19.18 WIB. <https://www.kompas.com/stori/read/2024/07/15/090000479/biografi-laksamana-malahayati-laksamana-perempuan-pertama-di-dunia>
- Risdisascha, V. (2020). *Perempuan di Atas Kapal Wanita Tangguh dari Aceh (Komposisi Musik untuk Ansambel Gesek)* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Rogers, S. (2024). *Your Turn! The Guide to Great Tabletop Game Design*. John Wiley & Sons.
- Saifullah, S. (2012). Laksamana Keumalahayati No. 30/2012 (No. 30). Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press.

Selinker, M. (2011). *The Kobold guide to board game design*.

Sianturi, H. D., Marampa, E. R., Simanjuntak, E., & SK, Y. S. (2023). Strategi Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Menghadapi Gaya Hidup Hedonisme di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun. *Jurnal Ap-Kain*, 1(2), 56-67. <https://doi.org/10.52879/jak.v1i2.93>

Sidik, H., & Suswandari, S. (2022). Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Generasi Z: Studi Kasus Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 42 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 59(1), 59-79.

Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.

Vilistin, A. (2024, December 14). Instant Gratification: Warisan Perkembangan Teknologi Komunikasi Bagi Gen Z Kumparan. Diakses pada 16 Februari 2025 pukul 14.38 WIB. <https://kumparan.com/amalia-vilistin/instant-gratification-warisan-perkembangan-teknologi-komunikasi-bagi-generasi-z-245gtihgFll>

Yani, E. N. P. D., Wahyuni, A., & Purnomo, B. (2022). Menganalisis Karakter Laksamana Malahayati dalam Novel Sang Perempuan Keumala. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah*, 1(1), 33-39. <https://doi.org/10.22437/krinok.v1i1.17774>

Zaelani, A., Syabrina, M., & Norhayati, N. (2024). Penggunaan Media PPT Interaktif dalam Pembelajaran Fiqih di MIS AL JIHAD Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(1), 2512-2516. <https://doi.org/10.59837/bdw1xn82>