

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Syahran, “Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya,” *J. Psikol. Pendidik. dan Konseling J. Kaji. Psikol. Pendidik. dan Bimbing. Konseling*, vol. 1, no. 1, p. 84, 2015, doi: 10.26858/jpkk.v1i1.1537.
- [2] R. Caesar, “Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa,” *J. Animat. Games Stud.*, vol. 1, no. 2, pp. 113–134, 2015.
- [3] R. Windawati and H. D. Koeswanti, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1027–1038, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.835.
- [4] bagus rachmat Saputra, “Pembelajaran Berbasis Game, Strategi Penerapan Merdeka Belajar Secara Menyenangkan,” *indonesiana*, 2023.  
<https://www.indonesiana.id/read/165751/pembelajaran-berbasis-game-strategi-penerapan-merdeka-belajar-secara-menyenangkan>
- [5] Muhammad Luthfi Lazuardi; Moses Glorino Rumambo Pandin;, “THE ROLE OF HISTORICAL SCIENCES ON THE DEVELOPMENT OF URBAN PUBLIC TRANSPORTATION IN 21st CENTURY INDONESIA,” 2020, [Online]. Available: <https://osf.io/d3afv/download>
- [6] E. A. Fariza, “Peristiwa Rengasdengklok : Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi Latar Belakang Peristiwa Rengasdengklok Perbedaan Pandangan Golongan Muda dan Tua Terkait Masalah Proklamasi Kemerdekaan,” no. 80.
- [7] badan pusat statistik, “Persentase Penduduk yang Memiliki/Menguasai Telepon Seluler Menurut Provinsi dan Klasifikasi Daerah 2020-2022,” *badan pusat statistik*, 2022. <https://www.bps.go.id/indicator/2/395/1/persentase-penduduk-yang-memiliki-menguasai-telepon-seluler-menurut-provinsi-dan-klasifikasi-daerah.html> (accessed Oct. 27, 2023).
- [8] R. dan T. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, “SMAS ADHYAKSA I,” *Data Pokok Pendidikan*, 2023.  
<https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/7A7EE65355B549C94EC8#>
- [9] A. Nur and M. S. N. , Gali Pribadi, “Analisa dan perancangan aplikasi pembelajaran bahasa inggris dasar berbasis android,” vol. 32, no. 2, pp. 58–65, 2020.
- [10] H. JauhariArifin, LeniNataliaZulita, “Peraturan Kepala Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika tentang Organisasi dan Tata Kerja Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika,” vol. 12, no. 1, pp. 89–98, 2016, [Online]. Available:

<https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/article/view/276/257>

- [11] A. Danawan, J. Pragantha, and D. A. Haris, "Pembuatan Game Arcade 'City Protector' Dengan Menggunakan Touch Gesture Recognizer," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 2, p. 217, 2021, doi: 10.24912/jiksi.v8i2.11195.
- [12] I. I. Purnomo, "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Technol. J. Ilm.*, vol. 11, no. 2, p. 86, 2020, doi: 10.31602/tji.v11i2.2784.
- [13] A. Suryadi, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall," *J. Petik*, vol. 3, no. 1, p. 8, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i1.352.
- [14] P. H. Miranda, H. D. Waluyanto, and A. Zacky, "Perancangan Buku Komik sebagai Media Informasi Mengenai Dampak Game Terhadap Perilaku Sosial Anak," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 12, p. 9, 2018, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7259>
- [15] W. Angela and A. Gani, "Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0," *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, p. 78, 2016, doi: 10.36549/ijis.v1i2.19.
- [16] Sk. M. (3) Edvin Batuwael. (1), Arie S.M Lumenta, ST. MT. (2), Virginia Tulenan, "ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI KEBERSIHAN MULUT PADA ANAK UMUR 5-10 TAHUN BERBASIS ANDROID," vol. 7, no. 1, 2016.
- [17] D. Nurdiana and A. Suryadi, "Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc," *J. Petik*, vol. 3, no. 2, p. 39, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i2.149.
- [18] A. Fatoni and D. B. Rendra, "Perancangan Prototype Sistem Kendali Lampu Menggunakan Handphone Android Berbasis Arduino," *Prosisko*, vol. 1, no. September, pp. 23–29, 2014.
- [19] B. dkk Taufiq, "Pembuatan Aplikasi Wisata Trowulan Berbasis Android," no. 031, p. 7, 2015, [Online]. Available: <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/3398>
- [20] C. Lestari and B. Hendy, "Rancang Bangun Aplikasi Android," *J. Inform. Dan Sist. Inf.*, vol. 04, no. 01, pp. 24–33, 2018.
- [21] R. A. Ardiana Sari Dangu1), I Ketut Laba Sumarjiana2), "SEJARAH PENDIDIKAN INDONESIA AWAL KEMERDEKAAN TAHUN 1945-1950," vol. 2, no. 1, pp. 180–197, 2022.
- [22] E. S. H. Wasino, "Metode Penelitian Sejarah (Metode Sejarah)," *Seri Publ.*

- Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 1–4, 2021.
- [23] Noormawanti, “Perspektif Ibnu Khaldun tentang Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia Noormawanti,” *Edugama J. Kependidikan dan Sos. Keagamaan*, vol. 7, no. 2, pp. 317–329, 2021, doi: 10.19109/jsa.v4i1.6160.1.
- [24] M. F. Islami, “Dinamika Dan Implikasi Peristiwa Rengasdengklok Pada Tahun 1945,” *J. Inf.*, pp. 1–139, 2022, [Online]. Available: <http://repository.syekhnrjati.ac.id/8353/2/BAB I.pdf>
- [25] R. F. Dewi, “Peranan Chairul Saleh dalam Peristiwa Rengasdengklok Tahun 1945,” 2013, [Online]. Available: <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/5256>
- [26] H. Rinardi, “Proklamasi 17 Agustus 1945: Revolusi Politik Bangsa Indonesia,” *J. Sej. Citra Lekha*, vol. 2, no. 2, p. 143, 2017, doi: 10.14710/jscl.v2i2.16170.
- [27] A. K. Wiharyanto, *Sejarah Indonesia dari Proklamasi Sampai Pemilu 2009*. SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS, 2011. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=YKaUEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=sejarah+PPKI+indonesia&ots=YIEZpQ-vlE&sig=sRhsz-thibFvZVCUeJ5JCaHrlxI&redir\\_esc=y#v=onepage&q=sejarah PPKI indonesia&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=YKaUEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=sejarah+PPKI+indonesia&ots=YIEZpQ-vlE&sig=sRhsz-thibFvZVCUeJ5JCaHrlxI&redir_esc=y#v=onepage&q=sejarah PPKI indonesia&f=false)
- [28] puspita pebri Setiani, *Sejarah Indonesia Kontemporer Peristiwa Sejarah dalam Narasi WARTOP*. 2017.
- [29] N. R. Silvia, “Peristiwa Rengasdengklok,” *Academia*, pp. 1–6, 2014, [Online]. Available: <http://jagosejarah.blogspot.com/2014/09/peristiwa-rengasdengklok.html>
- [30] Faridah, “Peningkatan pemahaman siswa tentang sejarah persiapan kemerdekaan ri di sd melalui metode demonstrasi,” *J. Pembelajaran Prospektif*, vol. 7, no. 2, pp. 18–24, 2017.
- [31] K. Wiharyanto, “Sejarah INDONESIA dari proklamasi sampai pemilu 2009.” p. 277, 2011. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=YKaUEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=persiapan+proklamasi&ots=YmvQhOWwII&sig=iLanHQYO QDjk8i9DpiXZCmzgGhI&redir\\_esc=y#v=onepage&q=persiapan proklamasi&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=YKaUEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=persiapan+proklamasi&ots=YmvQhOWwII&sig=iLanHQYO QDjk8i9DpiXZCmzgGhI&redir_esc=y#v=onepage&q=persiapan proklamasi&f=false)
- [32] M. Tabrani and I. Rezqy Aghniya, “Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 1, pp. 44–53, 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i1.65.

- [33] A. Anharudin and A. Nurdin, “Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pendaftaran Kursus,” *J. PROSISKO*, vol. 5, no. 2, pp. 116–126, 2018.
- [34] W. Apriliah, N. Subekti, and T. Haryati, “Penerapan Model Waterfall Dalam Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Pt. Chiyoda Integre Indonesia Karawang,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 2, pp. 34–42, 2021, doi: 10.35969/interkom.v14i2.69.
- [35] N. Hidayati, “Pengembangan Sistem Informasi Pembelian Obat Secara Kredit Pada Apotik Dengan Menggunakan Model View Controller (MVC),” *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)*, vol. 4, no. 2, pp. 457–471, 2020.
- [36] Yahya and A. M. Nur, “) mencapai nilai nol (0). 3. Solusi akan didapatkan apabila nilai x,” *J. Inform. dan Teknol.*, vol. 1, no. 2, pp. 79–87, 2018.
- [37] T. Ardyanto and A. R. Pamungkas, “Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android,” *J. Go Infotech*, vol. 23, no. 2, pp. 14–17, 2018, doi: 10.36309/goi.v23i2.79.
- [38] D. Amelia, “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS ‘SMART KIDS’ BERBASIS ANDROID PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 1/IX KOTA JAMBI,” *Galang Tanjung*, no. 2504, pp. 1–9, 2021.
- [39] T. Ayu Rizqiati, “PERANCANGAN GAME ‘BEKICOT UNITY’ UNTUK PEMBELAJARAN UNITY TINGKAT DASAR BERBASIS ANDROID,” *Galang Tanjung*, no. 2504, pp. 1–9, 2021.
- [40] Jason, “PERANCANGAN GAME EDUKASI TOKOH BUDDHIS DENGAN CONSTRUCT 2 (STUDI KASUS : PERHIMPUNAN MAHASISWA BUDDHIS JAMBI),” *Galang Tanjung*, no. 2504, pp. 1–9, 2021.
- [41] P. Radyuli, Menrisal, and L. N. Mukziza, “Validitas Perancangan Game Edukasi Berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika,” *J. Pti (Pendidikan Dan Teknol. Informasi) Fak. Kegur. Ilmu Pendidik. Univ. Putra Indones. “Yptk” Padang*, vol. 9, pp. 20–25, 2022, doi: 10.35134/jpti.v9i2.135.
- [42] D. A. Marsudi and R. Rosnelly, “Implementasi Linear Congruent Method Dalam Permainan Kuis Musik Berbasis Android Implementation of Linear Congruent Method in Music Quiz Game Based Android,” pp. 857–869, 2020, [Online]. Available: <https://www.e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FTIK/article/view/930/1365>