

DAFTAR PUSTAKA

- A Yusnita, T Rija'i (2019). Implementasi *Algoritma Shuffle Random* pada Pembelajaran Panca Indra Berbasis Android.
- Ariffahmi, R., & Amalga, S. G. (2019). *PEMBANGUNAN GAME EDUKASI KESENIAN SUNDA MENGGUNAKAN UNITY ENGINE (Studi Kasus: " Petualangan Pangeran Jawa Barat")* (Doctoral dissertation, Fakultas Teknik Unpas).
- AS Ginting (2017). Perancangan Cergam Interaktif Kisah Perjuangan Raden Intan II
- B Barros, F Marisa, ID Wijaya (2018). Pembuatan *Game* Kuis Siapa Pintar.
- B Harpad, S Salmon, YR Paran (2019). Penerapan *Algoritma Shuffle Random* Pada *Game* Edukasi Tebak Lagu Daerah Kalimantan Timur
- Damopolii, V., Bitto, N., & Resmawan, R. (2019). Efektifitas Media Pembelajaran berbasis Multimedia pada Materi Segiempat. *Algoritma. J. Math. Educ*, 1(2), 74-85.
- DK Aditya (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Game* Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengenalan Pelajaran Sejarah
- E Hartati (2022). Perlawanan Raden Intan II Keratuan Darah Putih Terhadap Kolonial Belanda Di Lampung Tahun 1850-1856 M
- F Heri, A Yunus, AE Budianto (2021). Penerapan Metode *Algoritma Shuffle Random* Pada *Game* 2D Pertualangan Pemuda Desa.
- FA Purnomo, EH Pratisto, T NH, F Sahrul, IP Lestari (2016). Pembuatan *Game* Edukasi 'Petualangan Si Gemul' Sebagai Pembelajaran Pengenalan Daerah Solo Raya Pada Anak
- Hendrawan, J., & Perwitasari, I. D. (2019). Aplikasi Pengenalan Pahlawan Nasional dan Pahlawan Revolusi Berbasis Android. (*JurTI*) *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1), 34-40.
- Lourent Stefano Mongil, Arie S. M. Lumenta, Alwin M. Sambul (2018). Rancang Bangun *Game* Adventure of Unsrat Menggunakan *Game Engine* Unity.
- Pane, B., & Najooan, X. B. (2017). Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).
- Putra, D. R. (2020). Pelatihan Membuat Infografis Menggunakan Adobe Illustrator untuk Kementerian PUPR. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidikan (JPM-IKP)*, 3(2), 54-59.
- P Harsadi, WLY Saptomo (2021). Implementasi *Algoritma Fisher-Yates Shuffle* Pada *Game* Edukasi Aksara Jawa Menggunakan *Godot Engine*
- R Nuqisari, E Sudarmilah - Emit. J. Tek. Elektro, (2019). Pembuatan *Game* Edukasi Tata Surya Dengan *Construct 2* Berbasis *Android*.
- R Saputra (2022). Peranan Raden Intan II Dalam Usaha Menghadapi Penjajahan Belanda di Lampung 1835-1856