

PERANCANGAN GAME SUNAN KALIJAGA SEBAGAI SARANA EDUKASI SEJARAH

by Surya Bakti Pratama

FILE	TEKNIKINFORMATIKA_1461600199_SURYABAKTIPRATAMA.PDF (885.82K)		
TIME SUBMITTED	10-JUL-2020 09:29AM (UTC+0700)	WORD COUNT	2489
SUBMISSION ID	1355615806	CHARACTER COUNT	15294

PERANCANGAN GAME SUNAN KALIJAGA SEBAGAI SARANA EDUKASI SEJARAH

Surya Bakti Pratama

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia, suryok94@gmail.com

Abstract

Games are a means for someone to hone creativity. Where the game can also hone the brain's thinking power, to take decisions and solve problems in the flow of the game. In the development of the game itself already exists in the form of consoles and virtual with a variety of forms from 2D, 3D, and supports real interactions in everyday life. So with this research one can see one's interest in playing games and also learning about the history of Sunan Kalijaga. This study uses data collection techniques conducted are observation, questionnaires, and instruments. This game involves users or game lovers. Research results Knowing: 1) the results of the test of the feasibility of the story material get a percentage of 88.4% (Very Eligible), 2) the results of the feasibility test of 3D animation media get a percentage of 80.2% (Eligible), 3) the results of the research of the functionality scheme get a percentage of 100% (Very Eligible) for testing all functions in the game, 4) the results of the usability aspect test get a percentage of 80.5% (Eligible), and 5) the results of the portability aspect testing get a percentage of 100% (Very Eligible).

Keywords: Adventure Game, 3D, History of Sunan Kalijaga, Education, History.

Abstrak

Game merupakan sebuah sarana seseorang untuk mengasah kreatifitas. Dimana game juga dapat mengasah daya pikir otak, untuk mengambil suatu keputusan dan memecahkan masalah dalam alur game. Pada pengembangan game sendiri sudah ada dalam bentuk console dan virtual dengan bentuk beraneka ragam dari 2D, 3D, dan menyerupai interaksi sesungguhnya dalam sehari-hari. Maka dengan adanya penelitian ini bisa dilihat ketertarikan seseorang bermain game dan juga belajar mengenai sejarah Sunan Kalijaga. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data membutuhkan observasi, instrumen penelitian yang berupa kuesioner. Pada penelitian ini melibatkan para pengguna atau pecinta game. Dari hasil penelitian didapatkan data berupa: 1) data perhitungan hasil pengujian kelayakan materi cerita mendapatkan presentase 88,4% (Sangat Layak), 2) data perhitungan hasil pengujian kelayakan media animasi 3D mendapatkan presentase 80,2% (Layak), 3) data perhitungan hasil pengujian aspek fungsionalitas mendapatkan presentase 100% (Sangat Layak) untuk pengujian semua fungsi yang ada pada game, 4) data perhitungan hasil pengujian aspek usabilitas mendapatkan presentase 80,5% (Layak), dan 5) data perhitungan hasil pengujian aspek portabilitas mendapatkan presentase 100% (Sangat Layak).

Kata Kunci: Game Adventure, 3D, Sejarah Sunan Kalijaga, Edukasi, Sejarah.

1. PENDAHULUAN

Edukasi Game adalah salah satu jenis game yang bersifat menghibur penggunanya

dan juga mengandung pengetahuan. Edukasi Game juga bisa digunakan sebagai salah

satu media pendidikan yang dapat digunakan sebagai pembelajaran.¹⁵

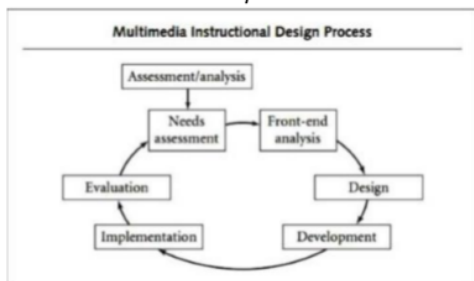
Walisongo merupakan tokoh penyebar agama islam di tanah jawa. Tokoh-tokoh ini mengakhiri dominasi Hindu dan Budha di budaya Nusantara dan menjadi era kebudayaan Islam. (Widiastuti & Setiawan, 2012).

Pada aplikasi edukasi game sejarah Sunan Kalijogo ini merupakan jenis game yang bergenre adventure. Pada beberapa misi menceritakan terlebih dahulu sejarah Sunan Kalijaga, ini bertujuan untuk pemain mengetahui setiap misi yang terjadi. Permainan ini menggambarkan sebagian besar sejarah dari Sunan Kalijaga.

2. METODE PENELITIAN⁹

Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian ini merupakan metode penelitian yang dapat menghasilkan sebuah produk dengan menguji efektivitas pada aplikasi tersebut.

Gambar 1. Diagram Metode *Research and Development*



2.1. Tahap Analisis

Tahapan analisis merupakan proses menganalisis kebutuhan peneliti tentang informasi kebutuhan materi yang diberikan melalui game. Analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi persoalan dan solusi yang diperlukan untuk mengatasi suatu permasalahan.

2.2. Tahap Desain

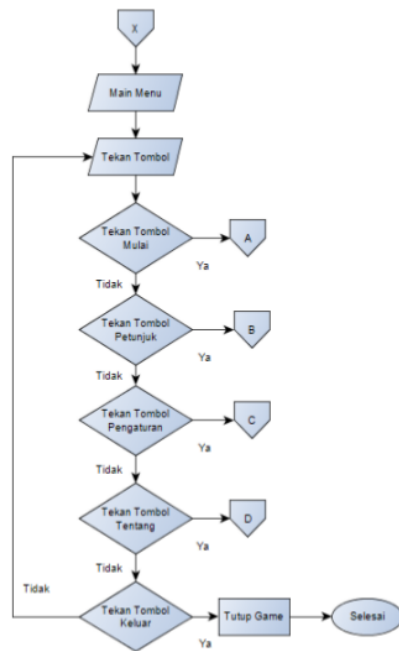
Tahapan desain merupakan tahapan perancangan untuk membuat game/aplikasi yang interaktif. Pada tahapan ini membutuhkan sketsa atau perancangan

seperti flowchart agar memudahkan melakukan implementasi ke bentuk yang lebih nyata.

Dalam pengembangan game Sunan Kalijaga Adventure, flowchart berguna untuk urutan alur instruksi dari game Sunan Kalijaga Adventure.

a. Flowchart Halaman Menu Utama⁸

Flowchart halaman menu utama menggambarkan alur pada halaman menu utama game pada saat masuk game. Pada halaman menu utama terdapat pilihan menu mulai permainan, menu petunjuk, menu pengaturan, menu tentang, dan menu keluar.



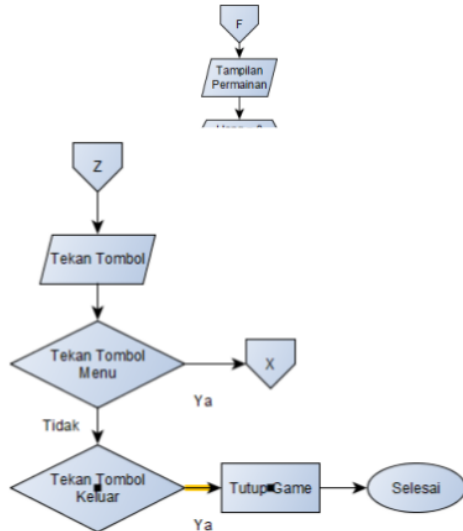
Gambar 2. Flowchart Menu Utama

b. Flowchart Level 1

Flowchart level 1 menerangkan alur bagaimana cara menuju ke level berikutnya. Pada level 1 memiliki ketentuan bahwa jika uang melebihi dari angka 200 maka level berikutnya akan terbuka. Dengan diawal darah dan kehausan (*Thirst*) player adalah 100, jika darah atau *thirst* player sama dengan 0 maka game akan dinyatakan *gameover*.

Gambar 3. Flowchart Level 1

c. Flowchart Game Over



Flowchart Game Over menerangkan alur jika pada saat memainkan game darah dan thirst sama dengan 0 maka permainan akan selesai (Game Over).

Gambar 4. Flowchart Game Over

2.3. Tahap Implementasi

Tahapan implementasi adalah proses merealisasikan perancangan menjadi tampilan yang sebenarnya. Program yang dapat digunakan untuk perancangan merupakan program unity untuk membuat sebuah game.

2.4. Tahap Pengujian

Tahapan ini merupakan tahapan pengujian terhadap game. Pada tahapan ini lebih ke pengujian *blackbox* yang menunjukkan ada atau tidaknya kesalahan perintah pada game, kesalahan desain interface, maupun kesalahan pada materi. Tahapan ini juga diperiksa oleh pecinta game dengan cara memainkan game tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan analisis adalah proses untuk pengumpulan informasi serta kebutuhan untuk mengembangkan Game 3D Adventure ini. Tahapan ini dimulai dari tahapan analisis

kebutuhan, analisis kebutuhan *Hardware*, dan analisis kebutuhan *Software*.

3.1. Tahap Analisis

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengumpulan data ke beberapa tempat dengan mengambil sampel secara acak. Observasi yang dilakukan bertujuan memperoleh data terkait para pengunjung terutama pecinta game. Berikut data yang diperoleh:

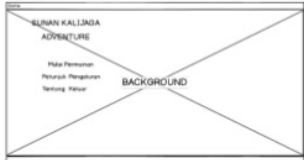
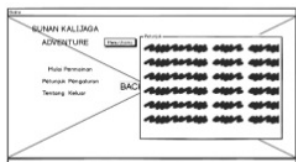
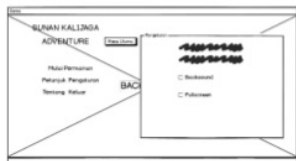
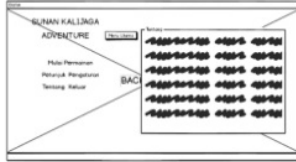
- Jumlah responden yang dilakukan instal Game Sunan Kalijaga Adventure ini sebanyak 20 orang.
- Hampir semua responden berada di daerah Surabaya.
- Latar belakang pengguna beragam, diantaranya Pekerja, dan lebih banyak Pelajar/Mahasiswa.
- Pemain banyak memainkan animasi bentuk 3D, seperti game Point Blank dan Dota 2.
- Pemain bermain dengan durasi waktu yang berbeda-beda.
- Kondisi fisik Laptop pemain seperti penggunaan baterai yang boros dan panas mempengaruhi performa permainan.
- Kebanyakan pemain menggunakan Sistem Operasi Windows 10.

Analisis pada game ini bertujuan untuk menentukan pencapaian dengan media game yang telah dibuat. Tujuan media ini adalah untuk menyuguhkan game dengan model animasi 3D yang memberikan cerita sejarah Sunan Kalijaga, apakah pemain suka atau tidak dengan game yang dimainkan.

3.2. Tahapan Desain

Tabel 1. Rancangan antarmuka Game Sunan Kalijaga Adventure

Keterangan	Rancangan Game
------------	----------------

<p>Tampilan menu utama terdiri dari 5 halaman menu yaitu, halaman menu mulai permainan, halaman menu petunjuk, halaman menu pengaturan, halaman menu tentang, dan halaman menu keluar.</p>	
<p>Tampilan menu petunjuk yang berisikan petunjuk permainan.</p>	
<p>Tampilan menu pengaturan yang berisikan mengatur backsound dan screen permainan.</p>	
<p>Tampilan menu tentang yang berisikan tentang pembuat game.</p>	



Gambar 5. Halaman Menu Utama

Halaman Menu utama terdapat beberapa komponen yang tersedia, seperti tombol mulai permainan, petunjuk, pengaturan, tentang, dan keluar.

2. Implementasi Menu Petunjuk



Gambar 6. Menu Petunjuk

Pada tampilan petunjuk game hanya sebagai sarana petunjuk atau pemberitahuan kepada pengguna bagaimana cara memainkan game dan apa yang harus dilakukan untuk memenangkan game.

3. Implementasi Storyboard



Gambar 7. Menu Storyboard

Pada tampilan menu storyboard sebagai petunjuk atau edukasi untuk pemain karena menceritakan sebuah sejarah Sunan Kalijaga.

3.3. Tahapan Implementasi

1 Tahapan ini merupakan tahap dimana apa yang telah dilakukan di tahap desain dirubah kedalam hasil yang sebenarnya dan akan ditampilkan di Game Sunan Kalijaga Adventure.

10

1. Implementasi Halaman Menu Utama

4. Implementasi Level 1



Gambar 8. Level 1

Level 1 berisi misi yang harus diselesaikan sebagai tokoh utama yaitu Sunan Kalijaga yang menyumbangkan uang untuk panti asuhan yang mewakili peran sebagai rakyat miskin.

5. Implementasi Level 2



Gambar 9. Level 2

Level 2 berisi misi mencari seseorang misterius untuk menyelesaikan permainan menuju level berikutnya.

6. Implementasi Level 3



Gambar 10. Level 3

Level 3 berisi misi menemui seseorang misterius yang berada di danau untuk menyelesaikan level 3 atau level terakhir.

7. Implementasi Cerita Ending



Gambar 11. Cerita Ending

Pada tampilan *storyboard ending* sebagai cerita terakhir dari sejarah Sunan Kalijaga berguru bersama Sunan Bonang.

8. Pembuatan Karakter Sunan Kalijaga



Gambar 12. Karakter Sunan Kalijaga

Karakter Sunan Kalijaga merupakan karakter utama player dalam *Game Sunan Kalijaga Adventure*.

9. Pembuatan Karakter Sunan Bonang



Gambar 13. Karakter Sunan Bonang

3.4. Pengujian

Implementasi kepada end-user diujikan dengan kuesioner instrumen, kuesioner materi, kuesioner media, serta pengujian beberapa aspek. Berikut langkah-langkah yang diperlukan dalam tahapan implementasi untuk Pemain :

1. Kuesioner Instrumen Penelitian

Kuesioner instrumen ini memperoleh data instrumen yang sesuai dan dibutuhkan. Berikut adalah hasil dari kuesioner instrumen:

- Instrumen yang digunakan wajib disamakan dengan kajian teori.
- Beberapa penulisan ada yang perlu diperbaiki.
- Jika ada bahasa asing wajib diterjemahkan dengan bahasa pengguna game terutama di Indonesia.

2. Kuesioner Materi

Kuesioner materi game dilakukan oleh Pemain Game ini sendiri, kuesioner materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan cerita sejarah Sunan Kalijaga. Dari 20 orang pemain game ini di dapatkan hasil sebagai berikut :

No.	Respon den	Cerita game mempunyai tujuan yang jelas	Game menguasai ng cerita sejarah yang menarik	Alur cerita memiliki alur yang jelas	Cerita mudah untuk dipahami	Cerita game lebih seru	Total
1	RAS	4	4	4	5	4	21
2	VNS	5	4	5	5	4	23
3	THP	4	5	4	5	4	22
4	JAL	4	5	5	5	4	23
5	AF	5	5	4	5	4	23
6	IP	5	4	4	5	5	23
7	JEP	4	4	5	5	4	22
8	IAS	5	5	5	5	4	24
9	AT	4	4	5	4	5	22
10	BAP	3	4	3	5	4	19
11	RPA	4	4	5	5	5	23
12	FA	4	4	3	5	4	20
13	GP	5	5	4	5	5	24
14	BA	4	4	4	4	4	20
15	AA	4	5	4	5	4	22
16	DSH	4	4	5	5	5	23
17	AS	5	4	4	5	5	23
18	RWU	4	4	4	5	4	21

Gambar 12. Hasil Kuesioner Materi Cerita

Berdasarkan data pada Gambar 12, selanjutnya dilakukan perhitungan presentase pengujian kelayakan materi cerita, sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = (\text{total perolehan skor}) / (\text{total skor maksimal}) \times 100\% = 442/500 \times 100\% = 88,4\%$$

Dari hasil perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa game memiliki materi cerita menarik "Sangat Layak".

3. Kuesioner Media

Kuesioner media dilakukan dengan cara memberikan kebebasan dalam menilai dari animasi 3D yang dimainkan apakah menarik atau sebaliknya. Gambar 13 merupakan data hasil kuesioner media :

No.	Respon den	Game dengan animasi 3D lebih menarik	Game dengan animasi 3D sangat diminati	Game dengan animasi 3D lebih modern	Tampilan 3D yang menyenangkan	Cerita game lebih seru	Total
1	RAS	3	4	3	5	4	19
2	VNS	4	3	5	4	5	21
3	THP	4	5	3	4	3	19
4	JAL	5	4	5	3	4	21
5	AF	3	5	4	4	4	23
6	IP	5	4	4	4	3	20
7	JEP	4	3	4	5	4	20
8	IAS	3	4	4	5	4	20
9	AT	4	4	4	5	3	20
10	BAP	3	4	5	3	4	19
11	RPA	5	4	4	3	5	22

Gambar 13. Hasil Kuesioner Media Animasi 3D

Berdasarkan data pada Gambar 13, selanjutnya dilakukan perhitungan presentase kelayakan uji media animasi 3D, sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = (\text{total perolehan skor}) / (\text{total skor maksimal}) \times 100\% = 401/500 \times 100\% = 80,2\%$$

Dari hasil perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa game memiliki materi cerita menarik "Layak".

4. Uji Game Portability, Funcionality, Usability

Pengujian ini diartikan untuk melihat kualitas pada game dari sisi pengembangan dengan beberapa aspek diantaranya, aspek Portability, Funcionality, serta Usability, yang akan digunakan sebagai pengimplementasian kepada pemain. Berikut proses pengujiannya :

a. Pengujian Aspek Portability

Uji coba dalam aspek portabilitas merupakan pengujian menggunakan perangkat Laptop sesuai dengan yang dimiliki oleh responden yang mempunyai tipe yang berbeda-beda sampai spesifikasi hardware yang berbeda. Berikut hasil pengujian aspek portabilitas:

No. Resp.	Nama Tipe Laptop	Processor	Sistem Operasi	Hasil Instalasi	Keterangan
1	Lenovo IdeaPad 320	Core i3	Win10	Sukses	Game berjalan baik
2	HP Pavilion 15	Core i3	Win10	Sukses	Game berjalan baik
3	Asus F570ZD	AMD R5	Win10	Sukses	Game berjalan baik
4	Asus F505GD	Core i5	Win10	Sukses	Game berjalan baik
5	Lenovo IdeaPad 320	Core i3	Win10	Sukses	Game berjalan baik
6	Acer Aspire 4736	Core2Duo	Win7	Sukses	Game berjalan baik

Gambar 14. Hasil Pengujian Aspek Portability

Berdasarkan hasil yang dapat dihitung bahwa presentase pengujian dalam aspek *portability* sebesar **100%**, sehingga bisa dikatakan bahwa Sunan Kalijaga *Adventure* ini memenuhi aspek portability.

b. Pengujian Aspek *Functionality*

Uji coba dalam aspek ini melampirkan kuesioner untuk menyesuaikan fungsi yang terdapat dalam Game ini. Hasil yang didapat sebagai berikut:

Tabel 5. Pengujian Aspek *Functionality*

No.	Fungsi	Keluaran yang diharapkan	Hasil	
			Sukses	Gagal
1	Menu Utama	Dapat menampilkan halaman utama Game Sunan Kalijaga <i>Adventure</i>	1	0
2	Tombol "Mulai Permainan"	Dapat memulai permainan dengan menampilkan halaman story 1 terlebih dahulu	1	0

3	Tombol "Tentang"	Dapat menampilkan halaman tentang Sunan Kalijaga <i>Adventure</i>	1	0
4	Tombol "Pengaturan"	Dapat Menampilkan halaman pengaturan Sunan Kalijaga <i>Adventure</i>	1	0
5	Tombol "Petunjuk"	Dapat menampilkan petunjuk Sunan Kalijaga <i>Adventure</i>	1	0

Berdasarkan hasil di atas, maka presentase dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Dicapai} = 90/90 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Gagal Dicapai} = 0/0 \times 100\% = 0\%$$

Maka dapat dikatakan bahwa aspek *functionality* pada *Game* ini dalam Skala yang "**Sangat Layak**", tidak adanya error atau kesalahan fungsional pada program.

c. Pengujian Aspek *Usability*

Berdasarkan aspek *Usability* Setelah kuesioner dilakukan, selanjutnya adalah pengimplementasian kepada pemain. Hasil yang didapat sebagai berikut:

No. Resp.	Butir Pertanyaan										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	5	4	5	4	4	4	3	3	4	41
2	4	5	4	4	4	4	5	3	3	4	40
3	4	3	4	5	5	4	4	3	3	4	39
4	4	4	5	5	4	5	4	4	3	4	42
5	5	5	4	3	5	3	3	5	4	4	41
6	3	5	5	5	4	3	4	4	4	3	40
7	4	3	5	5	4	4	4	5	4	4	42
8	4	5	5	5	5	4	5	3	3	4	43
9	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	39
10	4	5	5	3	5	3	3	5	3	4	40
11	3	5	5	5	5	4	3	4	4	4	42
12	4	3	3	4	5	3	4	5	3	4	38
13	4	5	5	3	4	4	4	3	4	4	40

Gambar 8. Hasil Pengujian Aspek *Usability*

Berdasarkan data tersebut, maka hasil perhitungan presentasinya sebagai berikut :

Presentase *Usability*

$$= \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= 805/1000 \times 100\% = 80,5\%$$

Hasil yang didapat menunjukkan dalam skala "**Layak**".

3.5. Tahapan Evaluasi

Tahapan evaluasi dilakukan agar mengetahui semua data yang didapatkan pada tahap pengembangan. Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan Aspek Media

Tabel 6. Evaluasi Kelayakan Aspek Media

No.	Penilaian Aspek	Hasil	Tingkat Kelayakan
1	Aspek Materi Alur Cerita	88,4%	Sangat Layak
2	Aspek Media Animasi 3D	80,2%	Layak

2. Kelayakan menurut *Funcionality*, *Portability*, dan *Usability*

Tabel 7. Evaluasi Kelayakan Media

Aspek Pengujian	Kriteria Penilaian	Hasil	Kesimpulan
Funcionality	Semua fungsi dalam Game dapat berjalan dengan baik	Semua fungsi dapat berjalan dengan baik	Memenuhi aspek Funcionality
Usability	Dibandingkan dengan skala Likert	Hasil pengujian usabilitas mendapatkan persentase sebesar 80,5%	Masuk dalam kategori Sangat Layak
Portabilitas	Game dapat diinstal dan berjalan	Game dapat diinstal pada beberapa perangkat Laptop dengan	Memenuhi Aspek Portabilitas

pada spesifikasi semua berbeda perangkat.

Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa *Game Sunan Kalijaga Adventure* memenuhi aspek *Funcionality*, *Portability*, *Usability*. Aspek kelayakan media dan aspek materi telah terpenuhi karena presentase hasil pengujian yang didapat adalah "**Layak**".

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- Pengembangan *Game* 3D yang dibuat dengan *software* Unity, dengan memuat materi dan media 3D. *Game* Sunan Kalijaga berjalan pada perangkat Laptop dan bergenre *Adventure*. *Game* ini memiliki 3 Level yang berbeda, setiap level menunjukkan misi yang berbeda untuk menyelesaikan game.
- Memberikan suatu informasi sejarah Sunan Kalijaga dengan menceritakan perjalanan Sunan Kalijaga sampai menjaga tongkat Sunan Bonang.
- Game* 3D Sunan Kalijaga *Adventure* disimpulkan layak dikarenakan dari hasil pengujian aplikasi memiliki kualitas dari aspek yang telah diuji.
 - Pada pengujian aspek fungsionalitas mendapatkan persentasi 100% yang dikategorikan dalam kategori yang "**Sangat Layak**", pengujian aspek usabilitas mendapatkan persentase sebesar 80,4% yang berada dalam kategori yang "Layak", serta pengujian aspek portabilitas mendapatkan presentase sebesar 100% yang berada dalam kategori "Sangat Layak".

- b. Pada pengujian Kelayakan media game ini terutama pada aspek materi memperoleh presentase sebesar 88,4% yang dalam kategori "Sangat Layak" dan serta aspek media animasi memperoleh persentase sebesar 80,2% yang dalam kategori "Layak".

Dalam penyusunan penelitian terdapat beberapa kekurangan serta memiliki hal yang perlu di kaji lebih lanjut berdasarkan hasil pengujian terhadap instrumen penelitian yang telah disebarakan kepada responden. Dalam *game* ini terdapat beberapa saran dari responden serta berbagai pihak untuk kedepannya:

1. Menambahkan misi yang lebih sulit lagi.
2. Menambahkan karakter berbeda pada setiap misi.
3. Menambahkan animasi karakter.
4. Menambah untuk sistem penyimpanan game.
5. Untuk menambahkan platform yang lebih ringkas seperti android.
6. Menambahkan assets yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

- [1]. Arifin, Z., Trilistyorini, & Fiati, R. (2015).
Membangun Game Petualangan Sejarah Peninggalan Sunan Kudus Berbasis Android. *Prosiding SNATIF Ke-2*, 21(1), 59–64.
- [2]. Ekasari, Y. (2012). Merancang Game Petualangan "Binggo" Menggunakan Unity 3D Game Engine. *Merancang Game Petualangan "Binggo" Menggunakan Unity 3D Game Engine*, 1–20.
- [3]. Lewis, M., & Jacobson, J. (2002). Games engines in scientific research. *Communications of the ACM*, 45(1),

27–31.

<https://doi.org/10.1145/502269.502288>

- [4]. Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017).
APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG. 14, 86–91.
- [5]. Schell, J. (2019). Tenth Anniversary: The Art of Game Design. In *Tenth Anniversary: The Art of Game Design*.
<https://doi.org/10.1201/b22101>
- [6]. Tegorbalsla. (2016). *Sunan Kalijaga: Biografi, Nama Asli, Kisah, Sejarah, Letak Makam*. Retrieved from
<https://thegorbalsla.com/sunan-kalijaga/>
- [7]. Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. (2012).
Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(2), 41–48.

Buku Teks:

- [1]. Sunyoto, Agus. Atlas Wali Songo. Bandung: Pustaka IIMAN. 2019.

Halaman Internet:

PERANCANGAN GAME SUNAN KALIJAGA SEBAGAI SARANA EDUKASI SEJARAH

ORIGINALITY REPORT

% **12**
SIMILARITY INDEX

% **10**
INTERNET SOURCES

% **4**
PUBLICATIONS

% **9**
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 Submitted to Universitas Muria Kudus % **2**
Student Paper

2 www.essaysauce.com % **1**
Internet Source

3 Submitted to Sheffield Hallam University % **1**
Student Paper

4 eprints.ums.ac.id % **1**
Internet Source

5 eprints.mdp.ac.id % **1**
Internet Source

6 Submitted to Universitas Negeri Jakarta % **1**
Student Paper

7 repository.unika.ac.id % **1**
Internet Source

8 eprints.uny.ac.id % **1**
Internet Source

9 docobook.com

Internet Source

% 1

10

Submitted to Universitas Brawijaya

Student Paper

% 1

11

kikey1988.wordpress.com

Internet Source

<% 1

12

"Proceedings of Second International Conference on Electrical Systems, Technology and Information 2015 (ICESTI 2015)", Springer Science and Business Media LLC, 2016

Publication

<% 1

13

ranahresearch.com

Internet Source

<% 1

14

aaxsadzim.blogspot.com

Internet Source

<% 1

15

pesantrenluhur.or.id

Internet Source

<% 1

16

www.architectura.actapol.net

Internet Source

<% 1

17

www.theseus.fi

Internet Source

<% 1

EXCLUDE
BIBLIOGRAPHY

OFF