

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Prisma Dewi, D. (2017). Pengembangan Game Edukasi “Krishna Adventure” Dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning). *It-Edu*, 2(01), 155–161.
- Bastami, A. & Bashar, G. H. (2017). Design and Development of an Intelligent Tutoring System for C# Language. *European Academic Research*, 9(10), 8795–8809.
- Chowanda, A., & Prasetio, Y. L. (2012). Perancangan Game Edukasi Bertemakan Sejarah Indonesia. *Seminar Nasional SEMANTICS 2012*, 1(September), 151–155.
- Expro. (2010). *Jenis-jenis Genre Game*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Fauzan, R., & Nashar, N. (2017). “Mempertahankan Tradisi, Melestarikan Budaya” (Kajian Historis dan Nilai Budaya Lokal Kesenian Terebang Gede di Kota Serang). *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1):1.
- Hawkins, P. (2012). *Creating a Coaching Culture*. New York: Bell and Bain Ltd.
- Heri Hidayat, H (2011). *Menjadi Master Photoshop : Untuk Pemula Dari Nol Hingga Mahir* . Jakarta: Dunia Komputer.
- Mustafida, H. & Ramdhani, S. (2018). Adventure Application as a Digital Media to Introduce Baturraden Folklore. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 288(1):1.
- 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. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86.
- Raguman, R. & Santhakumar, dkk (2019). 3D Adventure Game Using Unity. *Bonfring International Journal of Software Engineering and Soft Computing*, 9(2), 16–20.
- Rahmayanti, H., Oktaviani, V., & Syani, Y. (2020). Development of sorting waste game android based for early childhood in environmental education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1434(1).
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat game edukasi dengan Construct 2 : Tutorial Sederhana Construct 2*. Malang: Maskha.
- Samuel, H. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sugiyanto, S., & Waskito, A. I. (2019). Game Edukasi Pahlawan Indonesia. *Jurnal Media Pratama*, ISSN: 1978-2284, Volume 13, Nomor 2. Purwokerto.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.

Tridhonanto, A., Al, & Agency, B. (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform*, 1(1), 1–8.

