

DAFTAR PUSTAKA

- A, Harianto, dkk. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Education Game Sebagai Media Pembelajaran*. Tersedia di: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>.
- Adenansyah, Fanandia Mochainad, dkk. 2019. *Rancang Bangun Game Eduksi Belajar Aksara Dan Tata Krama Bahasa Jawa Untuk SD Kelas 4 Berbasis Android*. Jurnal Manajemen Informatika Volume 10 Tahun 2019.1-9.
- Agustina, Candra, dkk. 2015. *Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia*. *Indonesia Journal on Software Engineering*.
- Azwar, Saifuddin. 1999. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Sigma Alpha.
- Candra Agustina, Tri Wahyudi. *AMIK BSI Yogyakarta Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia*. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/590>
- Cinthianingrum, Ranis, dkk. 2015. *Aplikasi Game Membuat Gebogan*. Merpati Vol.3, No 3, Desember 2015.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Duke, r. D. 2011. Origin and evolution of policy simulation: a personal journey. *Simulation and gaming journal*, 42(3). Doi:10.1177/1046878110367570
- Dwiperdana. 2011. *Game Development Platforms*. Retrieved June 3 2015.
- Effendi, T. N. 2013. Budaya gotong-royong masyarakat dalam perubahan sosial saat Ini. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 2(1), 75–86.
- Handriyantini, Eva. 2009. *Permainan Edukatif Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang*.
- Hikam, Arif Rahman, dkk. 2012. *Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan*. Tersedia di: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujeb>.
- Ifansyah, A Mahtarami. 2010. *Pengembangan Game Pembelajaran Otoma Finit*. *Jurnal Seminar Nasional*.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

- Jumaris, Martini. 2010. *Orentasi Baru dalam Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni.
- Kharisma, Giri Indra,dkk. 2019. *Pengembangan Aplikasi Android Berbentuk Education Games BerbasisBudaya Lokal Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 SD/MI*. Tersedia di : <http://e-journal.unipma.ac.id/indexphp/PE>.
- Kusuma, I Wayan Wijaya Kusuma,dkk. 2014. *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Permainan Tradisional "BALI"*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika(KARMAPATI) Volume 3, Nomor 7 Desember 2017.
- Leyton-Brown, Kevin. 2008. *Essentials of Game Theory: A Concise, Multidisciplinary Introduction*, San Rafael, CA: Morgan & Claypool Publisher.
- Listyani. 2010. *Improving Instruments Of Students' Self-Regulated Learning*. Tersedia: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Kana%20Hidayati,%20M.Pd./Pengembangan%20Instrumen.pdf> [19 September 2011].
- Martono, Kurniawan Teguh. *Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker*. *Jurnal Sistem Komputer* Vol.5.No1, Mei 2015.
- Purwanto. 2020. *Virus Corona (19-nCov) Penyebab Covid 19*. *Jurnal Biomedika Kesehatan*.
- Ramansyah, Wanda. 2015. *Pengembangan Education Game (EDUGAME) Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Edutic* Vol.12. No 1. November 2015.
- Saidah, Intan Nur. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) Dengan Menggunakan Software Adobe Flash CS5 untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015". Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Singgih, D. Gunarso. 2004. *Psikologi Praktis, Anak, Ramaja dan Keluarga*. Jakarta : BPK Gunung Mulia.
- Sukardjo. 2008. *Kumpulan materi evaluasi pembelajaran*. Prodi Teknologi Pembelajaran, PPs UNY.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, dkk. 2013. *Pengembangan Multipedia Interaktif Dengan Education Game Pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Cahaya Untuk Siswa SMP/MTs*. Tersedia di: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>

Pujiwati Sakjoyo Dan Sakjoyo. 2012. *Sosiologi Pedesaan*.

Warsito. 2020. *Corona Virus*. Yogyakarta: Lily Publisher.

Yamin, M. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).

Yunus dan Annisa. 2020. *Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19*. Tersedia di: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/article/view/15083>

