

DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, Nauval, Tony, (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus:Aplikasi Olride)
- Agustin, Dwi (2018). KERANGKA ANALISIS KOMPONEN KONSEP DAN DESAIN GAME
- Diana, (2017). ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MOTIVASIBELAJAR UNTUK ANAK USIA DINI
- Kusumah, Fajri, Barake (2018). Game 3D "Zombie Attack" dengan Menerapkan AI Pada NPC
- Luki, Holilulloh, Hermi (2015). Faktor – factor Penyebab Rendahnya Pemahaman Nilai – Nilai SUMPAH PEMUDA (<http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/373226>)
- Maulida, (2020). TEKNIK PENGUMPULAN DATA DALAM METODOLOGI PENELITIAN
- Nugroho, Dermawan (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME RULES OF DESIGN UNTUK MENGUKUR KEMAMPUAN
- Selly, (2016). PERANCANGAN MOBILE GAME PRAKTIKUM SAINS SEBAGAI MEDIA PANDUAN PEMBELAJARAN UNTUK MENGENALKAN SAINS KEPADA ANAK KELAS 1 SD DESAINER SISWA (diakses pada 28 Desember 2020)
- Siti,Astrid, (2017). Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity.
- Wahyu, Sulthoni, Saida (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA GAME EDUKASI IPA LAPISAN BUMI UNTUK MTS (<http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1683840>) (diakses pada 28 Desember 2020)
- Wahyuni, (2011). APLIKASI GAME PUZZLE SUDOKU DENGAN ALGORITMA BACKTRACKING. (diakses pada 20Desember 2020)

Wibawanto, Wandah, Nugrahani, Rahina (2018). DESAIN ANTARMUKA (USER INTERFACE) PADA GAME EDUKASI (diakses pada 28 Desember 2020)

WEBTOGRAFI

<https://dosensosiologi.com/pengertian-moral/> (diakses pada tanggal 28 Oktober 2020)

<https://cerdika.com/nilai-sumpah-pemuda/> (diakses pada tanggal 28 Oktober 2020)

<http://www.definisi-pengertian.com/2018/07/pengertian-moral-definisi-menurutahli.html> (diakses pada tanggal 28 Oktober 2020)

<http://beritajambi.co/read/2017/03/01/970/pengertian-moral--nilai-dan-fungsi-moral-bagi-kehidupan-manusia> (diakses pada tanggal 2 November 2020)

<https://staff.uniku.ac.id/rioandriyat/komponen-game/> (diakses pada tanggal 2 November 2020)

<https://bit.ly/35fIro8> (diakses pada tanggal 2 November 2020)

<https://www.kompasiana.com/laras12/57454decf37a612f071f8f9b/turunnya-rasa-nasionalisme-di-kalangan-masyarakat-zaman-sekarang> (diakses pada tanggal 28 oktober 2020)

<https://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/> (diakses pada tanggal 2 november 2020)