

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir dan M. Basyarudin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Press.
- Bandi, dkk., (2009) *Pembelajaran Seni Budaya Keterampilan*. Jakarta: Dirjen pendidikan Islam Depag RI.
- Dimas Feby Pranata. (2019). *Game Tradisional Virtual reality "Petak Umpet" Berbasis Android Menggunakan Unity (Modelling Object Dan Main Menu System)*. Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.
- Eka Prasetya Adhy Sugara. (2018). *Adopsi Model DGBL-ID Pada Pengembangan Game Edukasi Onet Wawasan Nusantara; Desain Komunikasi Visual Politeknik Palcomtech, Fikom Universitas Muhammadiyah Metro Lampung. Skripsi*. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fahmi Rahim (2016). *Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Di Indonesia Berbasis Android*. Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Salman, A.G., Chandra, N., Norman, N. (2013). *Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android*. *JurnalComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, Vol. 4, No. 2, hal.1138-1154.
- Safaat, Nazarudin. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika: Bandung.
- Suandi, A.Dkk. (2017). *Pengujian Sistem Informasi E – Commerce Usaha Gudang Cokelat Menggunakan Uji Alpha dan Beta*. *Information System For Educators And Professionals*. Volume 2 Nomor 1 61 – 70.

Zin, N.A.M., Jaafar, A. Yue, W.S. (2009). *Digital game-based learning (DGBL) model and development methodology for teaching history*. WSEAS transactions on computers, 8(2), pp.322-333.