

DAFTAR PUSTAKA

Dari Buku :

1. Aisyah, Nur 2016. UUD 45 dan Amademenya, Depok : Huta Publisher.
2. Ratna, Nyoman Khuta. 2010. Metodologi Penelitian, Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humoria pada umumnya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
3. M.A, Afrizal. 2014. Metode Penelitian Kualitatif, Sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu. Jakarta: PT Rajagrafindo Peserda.
4. Indrawan, Rully. 2014 Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan. Bandung : PT Refika Aditama.
5. Marliani Rosleny. 2016. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung : CV Pustaka Setia.
6. Adam, Ernest. 2010. Fundamentals of Game Design, Second Edition. Berkeley: New Riders.
7. Rogers, Scott. 2010 & 2014. Level Up! The Guide to Great Video Game Design Chichester: John Wiley & Sons Ltd.
8. Schell, Jesse. 2008 & 2015. The Art of Game Design, a Book of Lenses-. New York: CRC Press
9. Battes, Bob. 2004. Game Design, Second Edtion. America: Thomson Course Technology.

Dari Internet :

1. Kompas. (2018, 08 Agustus). Ryamizard minta kampus perkuat pancasila, Tolak penyusupan ideologi lain. Diperoleh 14 Oktokber 2018, dari <https://nasional.kompas.com/read/2018/08/08/14445841/ryamizard-minta-kampus-perkuat-pancasila-tolak-penyusupan-ideologi-lain>
2. Kompas. (2013, 26, April). Pendidikan Pancasila. Diperoleh 14 Oktokber 2018, dari <https://bola.kompas.com/read/2013/04/26/02240329/pendidikan.pancasila?page=1>