

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. P. Odum. (2022,Maret 11). Pengertian, Definisi dan Ruang Lingkup Ekologi [online].
HYPERLINK : <https://bakai.uma.ac.id/2022/03/11/pengertian-definisi-dan-ruang-lingkup-ekologi/>
- [2] Moelbatak, Emiliana M. & Bria, Yulianti Paul. (2016 : Vol 11, No 2). PENERAPAN MODEL MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF UNTUK MENINGKATKAN SELF MOTIVATED LEARNING DAN SELF REGULATED LEARNING, (Universitas Katolik Widya Mandira Kupang, 2016) diakses melalui : e-journal.usd.ac.id
- [3] Binanto, Iwan, Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya, 1 st ed., Yogyakarta : C.V ANDI, 2010:3
- [4] Dora Irsa., Rita Wiryasaputra., dan Sri Primaini., 2015, PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) BERBASIS ANDROID. JURNAL INFORMATIKA GLOBAL ISSN ONLINE : 2477-3786 VOL. 6 NO. 1.
- [5] Rollings, Andrew & Adams, Ernest. (2018, Mei 10). Pengertian Game Online Menurut Para Ahli dan Definisinya Menurut KBBI [online]. HYPERLINK : <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>
- [6] Henry, Samuel, Cerdas dengan Game, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010
- [7] Haryanto, Hanny dkk. (2017). Model Appreciative Learning Untuk Perancangan Reward Pada Game Pendidikan, (Universitas Dian Nuswantoro Semarang,2017) Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/173895-ID-none.pdf>
- [8] Effendi, E., & Zhuang, H. (2005). E-learning Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi.
- [9] Rosch. (1996). *Easy Way To Understand The Multimedia*. Bostom : Allyn and Bacom
- [10]Hakim, B. R. dan Haryudo, S. I., 2014. Pengembangan media pembelajaran interaktif animasi flash pada standar kompetensi memasang instalasi penerangan listrik bangunan sederhana di SMK 2 Walisongo Gempol. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 03(01): 15-21.
- [11]Krisdiawan, Rio Andriyat. & Darsanto. (2019 : Vol.2, No 1). PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAMEGDLG (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE)DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE, (Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan, 2019) diakses melalui : <https://media.neliti.com/media/publications/339445-penerapan-model-pengembangan-gamegdlc-ga-9d52a87d.pdf>
- [12]S. K. Dewi, Benda di Sekitarku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud, 2018.
- [13]A. Zaki, Membuat Game Android dengan Unity 3D, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015.
- [14]A. Pratondo, R. Roedavan, R. K. Utoro and A. P. Sujana, "Zetcil: Game Mechanic Framework for Unity Game Engine," International Journal of Applied Information Technology, vol. 03, no. 02, pp. 0-3, 2020.
- [15]Bahtiar, Loka Sandri. (2022). Rancangan Aplikasi Profile Berbasis Android, (Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya, 2022) diakses melalui : https://www.researchgate.net/publication/360791959_Rancangan_Aplikasi_Profile_Berbasis_Android
- [16]Wulur, Hera Wulanratu., Sentinuwo, Steven., & Sugiarsa, Brave (2015 : Vol 6, No 1). Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara, (Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi Manado, 2015) diakses melalui :

- <https://media.neliti.com/media/publications/142029-ID-aplikasi-virtual-tour-tempat-wisata-alam.pdf>
- [17] Daud, Fahri R., Tulenan, Virginia., Najoan, Xaverius B. N. (2016 : Vol 8, No 1). Virtual Tour Panorama 360 Derajat Kampus Universitas Sam Ratulangi Manado, (Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi Manado, 2016) diakses melalui :
<https://media.neliti.com/media/publications/140773-ID-virtual-tour-panorama-360-derajat-kampus.pdf>
- [18] Farrizka, Annafi. (2015). PENGEMBANGAN APLIKASI VIRTUAL TOUR BERBANTUAN VIDEO SEBAGAI MEDIA INFORMASI WILAYAH FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, (Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2015) diakses melalui :
<https://eprints.uny.ac.id/20888/>
- [19] H. Aryaduta, Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SEMNASITIK), Palembang: Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Bina Darma Press, 2018.
- [20] M. S. J. T. Andreas Hinderks, "User Experience Questionnaire," [Online]. Available: <https://www.ueq-online.org/>. [Accessed 22 August 2022].
- [21] M. S. R. Y. K. I. Y. U. a. B. P. H. B. Santoso, "Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment," Journal of Educators Online, vol. 13, no. 1, pp. 142-166, 2016.