

DAFTAR PUSTAKA

- Kusrianto, Adi. (2013). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi, Yogyakarta.
- Anggraini, S. Lia dan Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Nusantara Cendekia, Jakarta
- Supriyono, Rachmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Andi, Yogyakarta.
- Achmad, Sri Wintala. (2016). *Sejarah Kerajaan-Kerajaan Besar di Nusantara*. Araska, Yogyakarta.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Vitianingsih, Anik Vega. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal INFORM, Vol. 1, hal 25.
- Schell, Jesse. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. New York, Morgan Kauffman Publisher.
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. (2009), *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. *American Journal of Educational Research*, Vol. 6, Hal. 8.
- Galitz, Wilbert O. (2007). *The Essential Guide to User interface Design : An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. Wiley Publishing. Indianapolis.
- Santoso, Insap. (2004). *Interaksi Manusia dan Komputer Edisi 2*. Penerbit Andi. Yogyakarta.

Website :

- Matanasi, Petrik, (2016), *Mengapa Pelajaran Sejarah Tak Disukai*, www.tirto.id , 19 Februari 2020, 10:00