

DAFTAR PUSTAKA

- Sutanto, Agustinus. "Peta Metode Desain." Jakarta: Universitas Tarumanagara (2020).
- A Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.
- Beta, L., S1 Program Studi Desain Institut Teknologi Bandung, 2008
- Wursanto Ig (2001). Ilmu komunikasi teori dan praktek. Yogyakarta. Kanisius
- Anggraini, Lia S. & Nathalia, K. (2016). Desain Komunikasi Visual Dasar – Dasar Panduan Untuk Pemula. Penerbit Nuansa Cendikia
- Cenadi, Christine Suharto. "Nirmana dalam Desain Komunikasi Visual." (1999).
- Putra, R. W. (2021). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Penerbit Andi.
- Daryanto, Media Pembelajaran, (Bandung: Satu Nusa, 2010), 110 Hamka. (2018).
- Media pembelajaran inklusi (1st ed.; 1, Yuwono, ed.). Eva, Y., & Ds, S. (2020). Suatu Pengantar: Metode dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV. Deepublish.
- Prensky, Marc. 2012. From Digital Natives to Digital Wisdom. New York. Nova
- Desta. (2016). "Pengertian Game Edukasi Menurut Para Ahli". <https://www.indonesiastudents.com/>. 8 November 2020
- Handriyantini, E. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Malang, 130-134.

Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet.

Anuraga, Gangga, dkk. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R. Jurnal BUDIMAS. Vol 3 (2).