

DAFTAR PUSTAKA

- Purwatiningsih, R.I (2014). Perancangan *gim* edukasi pengenalan tokoh Pahlawan Nasional untuk anak sekolah dasar - Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Setiawan, A. Kridalukmana, R. and Windasari, I.P (2015). Pengembangan permainan edukatif Pahlawan Nasional berbasis android – Universitas Diponegoro
- Prasetyo, T.F. Sanjaya, H. and Santana, D (2017). Aplikasi *gim* edukatif tebak nama Pahlawan Nasional indonesia (GNPI) berbasis multimedia interaktif – Universitas Majalengka
- Azaria, D.B and Kasih, P (2022). *Gim* edukasi pengenalan tokoh pahlawan indonesia berbasis android - Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Chusyairi, A (2020) Gim Labirin Let's Clear Up The World Menggunakan Metode Gim Development Life Cycle - Universitas Bina Insani
- Marcellin, S (2017). Perancangan permainan edukasi untuk memperkenalkan tokoh pahlawan di indonesia kepada anak-anak sekolah dasar - Unika Soegijapranata Semarang
- Pujianto, S.B (2015). Rancangan bangun aplikasi biografi pahlawan Indonesia untuk anak sekolah dasar pada sistem operasi pahlawan – Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Cheung, S.Y and Ng, K.Y (2021). Application of the Educational Gim to Enhance Student Learning.
- Kurniawan, S (2016). Perancangan aplikasi permainan edukasi untuk anak sekolah dasar dengan menggunakan unity = Designing educational gim application for elementary school students using unity - Universitas Pelita Harapan Institutional Repository.
- Sayuti, A (2022). Perancangan Dan Implementasi Game Pengenalan Hewan Menggunakan Greenfoot - Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Tandean, R (2015). Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Metode Cai
- Sipayung, J (2020). Pengaruh Persepsi Kelangkaan Dan Antisipasi Penyesalan Terhadap

Urgensi Untuk Membeli, Perilaku Penimbunan Dan Penyembunyian Dalam Toko Dengan Daya Saing Dan Motivasi Belanja Hedonis Sebagai Variabel Moderasi (Studi Pada Store Uniqlo & H&M) - Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fajar Santi, H dan Asti Astuti, I (2020). Pembuatan Prototype Aplikasi Game Edukasi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar - Universitas Amikom Yogyakarta

Cahaya Suhada, A (2018). Aplikasi Ujian Online Berbasis Framework Codeigniter Menggunakan Metode Incremental Di Stt Pelita Bangsa - Sekolah Tinggi Teknologi Pelita Bangsa

Elita Rahmawati, A. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Kelas Viii Mts Ma'arif Nu 7 Purbolinggo