

DAFTAR PUSTAKA

Handriyantini, E. 2009. Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang.

Prensky, Marc. 2012. From Digital Natives to Digital Wisdom. New York

Ismail, Andang. (2006). Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Jogjakarta, Pilar Media

I.F. Widy (2017) 'Implementasi Teknologi Virtual Reality Museum Basoeki Abdullah Menggunakan Unity dan Blender', 8, pp. 9–14.

Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). 2016 International Conference on Advanced Computer

Halaman ini sengaja dikosongkan