

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Hakim Abdul Majid, Mokhairi Makhtar, and Syadiah Nor Wan Shamsuddin. 2018. "MAYA DALAM KONSTRUK PEMASANGAN KOMPONEN KOMPUTER MATA PELAJARAN TMK SPM PENDIDIKAN Diperkenalkan Oleh Unit Komputer Dalam Pendidikan Pusat Perkembangan Kurikulum." *Asian People Journal (APJ)* 1(1): 28–44.
- Anto, Eko Ari, and Hanik Liskustyawati. 2019. "International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding Development of Video Modelling of Freestyle Swimming in High School Physical Education." (2006): 332–45.
- Bennett, Judith et al. 2019. "Mixed Methods , Mixed Outcomes ? Combining an RCT and Case Studies to Research the Impact of a Training Programme for Primary School Science Teachers." *International Journal of Science Education* 41(4): 490–509. <https://doi.org/10.1080/09500693.2018.1563729>.
- Booth, Joe, and Jackson Booth. 2019. "Marathon Environments : Multi-Agent Continuous Control Benchmarks in a Modern Video Game Engine."
- Devi, L. K. I. (2019). *Pengaruh kualitas produk, harga dan promosi terhadap keputusan pembelian pada marketplace Shopee (studi kasus pada mahasiswa di Surabaya)* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Li, Changyuan, and Baihui Tang. 2019. "Research on The Application of AR Technology Based on Unity3D in Education Research on The Application of AR Technology Based on Unity3D in Education."
- Marlie, Escher et al. 2015. "APLIKASI VIRTUAL REALITY MUSEUM HEWAN PADA WINDOWS 7 MENGGUNAKAN UNITY APLICATIONS OF ANIMAL MUSEUM VIRTUAL REALITY FOR WINDOWS 7 USING UNITY." 20(2).
- Meidelfi, Dwiny, Hanriyawan Adnan, and Dion Setiawan. 2018. "Visualisasi 3D Gedung Dengan Konsep Virtual Reality Berbasis Android : Studi Kasus." 18(1): 59–66.

- Muhson, A. (2006). Teknik Analisis Kuantitatif. *Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.*
- Nur, Khoiruddin. 2018. “ENGLISH TEACHING EXPERIENCE AT SMKN 2 GEDANGSARI GUNUNGKIDUL : A PHENOMENOLOGICAL PERSPECTIVE.”
- Sari, Renny et al. 2018. “Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi Ekstraksi Faktor Kompleksitas Game Menggunakan Metode Function Points.” 02: 115–22.
- Sukirman. (2017). INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENGAJARKAN PERILAKU SANTUN DI MEDIA SOSIAL. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(2), 30-37.
- Sulistiyowati, T., & Kristanto, A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Tentang Pembentukan Tanah Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Singowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Supratman, Lucy Pujasari. 2018. “Penggunaan Media Sosial Oleh Digital Native.” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 15(1): 47–60.
<https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jik/article/view/1243/1152>.
- Tirtamayasandi, Alif Purnama et al. 2018. “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME.”
- Tobing, Imran S L. 2008. “TEKNIK ESTIMASI UKURAN POPULASI METODE ‘ TOTAL COUNT .’” 01(1).