

## Daftar Pustaka

- Abubakar, Z. F. (2019, desember 31). *Android (Sistem Operasi): Pengertian, Sejarah, dan Nama Versi*. Retrieved from FA Tekno: <https://tekno.foresteract.com/android/>
- Andari1, R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI . *ORBITA*, 135-137.
- Biananda, B. (2020, agustus 15). *Dampak Virus Corona: tak hanya serang paru-paru, tapi juga organ lainnya*. Retrieved from SEHAT: <https://kesehatan.kontan.co.id/news/dampak-virus-corona-tak-hanya-serang-paru-paru-tapi-juga-organ-lainnya-1>
- Dian Wahyu Putra, A. P. (2016). GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI . *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 46-58.
- Disease, T. K. (2021, februari 16). *Perkembangan Penanganan Covid-19 di Indonesia Sejalan Dengan Tingkat Dunia*. Retrieved from komite penanganan covid 19 dan pemulihan ekonomi nasional: <https://covid19.go.id/p/berita/perkembangan-penanganan-covid-19-di-indonesia-sejalan-dengan-tingkat-dunia>
- Dora Irsa, R. W. (2015). PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN ANAK . *JURNAL INFORMATIKA GLOBAL*, 7 - 14.
- duniapcoid. (2020, oktober 24). *Pengertian Games*. Retrieved november 4, 2020, from Dunia Pendidikan: <https://dunia.pendidikan.co.id/pengertian-games/>
- Efendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile. *Jurnal Intra-Tech*, 39-48.
- Harlanto, R. A. (2020, juli 16). *Berkenalan dengan Fitur-Fitur Unity 3D*. Retrieved from GameLab Indonesia: <https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d>
- isman, m. (2020, agustus 12). *Bukan Hanya Usia Muda, Orang Lansia Berisiko Tinggi Terinfeksi Corona*. Retrieved from klik dokter:

- <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3637965/bukan-hanya-usia-muda-orang-lansia-berisiko-tinggi-terinfeksi-corona>
- Maryanti. (2021, Januari 25). *DAMPAK COVID-19 BAGI KEHIDUPAN*. Retrieved from SMK PELAYARAN: <https://smk-akpelni.sch.id/?p=474>
- Muttaqin, M. R. (2019, april 23). *Sejarah Singkat Perkembangan Game*. Retrieved from Teknik Informatika | Universitas Darussalam Gontor: <https://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/>
- Nurislaminingsih, R. (2020). Layanan Pengetahuan tentang Covid-19 di Lembaga . *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 20-37.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial . *Jurnal Obsesi*, 1-11.
- Purnomo, F. A. (2016). PEMBUATAN GAME EDUKASI “PETUALANGAN SI GEMUL” SEBAGAI . *Jurnal SIMETRIS*, 619-626.
- Qadhli Jafar Adrian, A. (2019). GAME EDUKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK ANAK SD KELAS 1 DAN 2 BERBASIS ANDROID. *Jurnal TEKNOINFO*, 51-54.
- Takur, T. (2021, maret 22). *Sejarah Game dan Perkembangannya Hingga Sekarang*. Retrieved from Sobat game: <https://sobatgame.com/sejarah-game/>
- Wibowo, A. (2017, november 16). *Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu?* Retrieved from pricebook: <https://www.pricebook.co.id/article/review/2016/01/26/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>
- Yasmin, P. (2020, maret 12). *Ini Arti Pandemi yang WHO Tetapkan untuk Virus Corona* . Retrieved november 4, 2020, from detiknews: <https://news.detik.com/berita/d-4935658/ini-arti-pandemi-yang-who-tetapkan-untuk-virus-corona>