

Daftar Pustaka

- [1] Winarno, E., & Zaki Ali. (2015). *Membuat Game Android dengan Unity 3D*. PT Elex Media Komputindo.
https://books.google.co.id/books?id=04IKDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=unity+android&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiL9uax15XsAhWl63MBHa_AA9UQ6AEwBnoECAIQAg#v=onepage&q=unity%20android&f=false
- [2] Pranata, B. A., Pramoedji, A. K., & Sanjaya, R. (2015). *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. PT Elex Media Komputindo.
https://books.google.co.id/books?id=LpJuDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=pemrograman+di+unity&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwifu7P_qJbsAhXgIbcAHXoVCncQ6AEwAXoECAQQAg#v=onepage&q=pemrograman%20di%20unity&f=false
- [3] Roy, A. (2016). *Android Game Developer's Handbook*. Packt Publishing .
<https://books.google.co.id/books?id=6wjVDQAAQBAJ&pg=PA3&dq=game+android&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjep7HhqZbsAhVWfisKHQosCecQ6AEwAXoECAMQAg#v=onepage&q=game%20android&f=false>
- [4] Sa'idah, I. (2016). Pengembangan paket interaksi sosial untuk siswa sekolah menengah. *Artikel*.
https://books.google.co.id/books?id=rBy_DwAAQBAJ&pg=PA1&dq=belajar+sambil+bermain&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjdxzbzUzbsAhXXT30KHWncCoc4ChDoATACegQIBRAC#v=onepage&q=belajar%20sambil%20bermain&f=false
- [5] The trivia lover's guide to the world: geography for the lost and found. (2012). *Choice Reviews Online*, 50(04). <https://doi.org/10.5860/choice.50-1839>
- [6] Hafidah, E., Sumardi, & Suryana, Y. (2020). Pengembangan Media Puzzle tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 16(No 1), 1–11.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/26528/12530>
- [7] Supriatna, N. (2006). *Sejarah untuk kelas XI Sekolah Mengngah Atas Program Ilmu Pengetahuan Sosial* (Armasari Ika, Ed.). Grafindo Media Pratama.
https://books.google.com.hk/books?hl=en&lr=&id=nQCoI6JPTqwC&oi=fnd&pg=PR3&dq=apa+itu+sejarah+kerajaan+Hindu&ots=ayKqb1efoD&sig=RRyahrhOckjgEYHoR_Fy48RAjHE&redir_esc=y#v=onepage&q=apa%20itu%20sejarah%20kerajaan%20Hindu&f=false