

DAFTAR PUSTAKA

- [1] BioFarma. (2022). *Vaksin*. <https://www.biofarma.co.id/id/researcher/detail/vaksin> Diakses 22 Maret 2022, pukul 13:30
- [2] Enggar, Furi, H. (2020). *Vaksin dan Pandemi Covid-19*. Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya. <https://fpscscs.uui.ac.id/blog/2020/12/28/vaksin-dan-pandemi-Covid-19/>
- [3] Ahdar. (2021). *OPINI: Pandemi Covid-19 dan Dilema Pendidikan Anak*. <https://www.iainpare.ac.id/opini-pandemi-Covid-19-dan-dilema-pendidikan-anak/> Diakses tanggal 24 Maret 2022.
- [4] Alamin, R. Y., Lakoro, R., Soewito, B. M., Rizkiantono, R. E., Sabar. (2022). Kampanye Edukasi Dengan Media Berbasis Ilustrasi untuk Mendukung Program Pemerintah menghadapi Permasalahan Endemi. *IDEA*, 21 (2). <https://iptek.its.ac.id/index.php/idea/article/download/14103/7191>
- [5] Axel. (2022). *Kenapa Sih Main Video Game Itu Penting Untuk Kalian? Ini Dia Jawaban Nya!*. Terakhir diubah pada 21 Maret 2022. <https://blog.wallet-codes.com/id/kenapa-sih-main-video-game-itu-penting-untuk-kalian-ini-dia-jawaban-nya/>
- [6] Abdul Rahman, Yusuf (2021). *Vaksinasi Massal Covid-19 Sebagai Sebuah Upaya Masyarakat Dalam Melaksanakan Kepatuhan Hukum (Obedience Law)*, Khazanah Hukum, Vol.3 No.2. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/kh/article/download/11520/5458>
- [7] Fathur Rachman, Fajar. Setia Pramana. (2020). Analisis Sentimen Pro Dan Kontra Masyarakat Indonesia Tentang Vaksin Covid-19 Pada Media Sosial Twitter, *Indonesian Of Health Information Management Journal*, Vol.8, No.2 <https://inohim.esaunggul.ac.id/index.php/INO/article/download/223/175>
- [8] Larasati, Pradita Adila, Sulistianingsih, Dewi (2021). Urgensi Edukasi Program Vaksinasi Covid-19 Berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 10 Tahun 2021, *Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia*, Vol.4 No.1. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/JPHI/article/download/49863/20129/>

- [9] Anggraini, A. F., Erviana, N., Anggraini, S., & Prasetya, D. D. (2016). *Aplikasi Game Edukasi Petualangan Nusantara*. SENTIA 2016, 8(1).
- [10] Abdhul, Yusuf. (2021). *Pengertian Edukasi adalah: Macam dan Contoh*. <https://penerbitbukudeepublish.com/pengertian-edukasi-adalah/> (Diakses tanggal 24 Maret 2022).
- [11] Suwarno. (2017). *Game Edukasi*. <https://pgsd.binus.ac.id/2017/12/31/Game-edukasi/>, (Diakses tanggal 23 Maret 2022).
- [12] Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- [13] Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [14] A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung
- [15] Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- [16] Perdana, Echo. 2016. *Olah Data Skripsi dengan SPSS 22*. Bangka Belitung : Lab Kom Manajemen FE UBB.
- [17] Pianda, Didi. 2018. *Kinerja Guru*. Kabupaten Sukabumi: CV Jejak.
- [18] A., Morissan M. dkk.2017. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana.