

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Anshori, F. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Kegiatan Santri Persada Berbasis Android*. Jurnal Teknologi. Vol.9 No.2:132-139.
- Arifianto, T. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta.
- Arifin, Z., & Setiyawan, A. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Kreatif.
- Arindiono, Yulio, R., & Ramdhani. (2013). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD*. Surabaya: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Dasar Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Busran, F. (2015). *Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android*. Padang: Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Padang.
- Bustomi, A. (2010). *Aplikasi Pembelajaran Panca Indra pada Manusia Berbasis Android*. Purwokerto: Sistem Informasi Amikom.
- Cahyadi, V. (2003). *The Effect of Interactive Engagement Teaching Method to Student Understanding of Introductory Physics at the Faculty of Engineering*. Surabaya: University of Surabaya, Indonesia. Jurnal 1-9.
- Cahyo, D. (2011). *Application Development Using Games Jinx Ren'Py*.
- Daryanto. (1993). *Media Visual untuk Pengajaran Teknik*. Bandung: Tarsito Bandung.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media KEMENDIKBUD.
- Eko Saputro, R., & Intan Surya Saputra, D. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. Purwokerto, Jawa Tengah: STMIK AMIKOM Purwokerto.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker (Software Penampung Kreatifitas, Inovasi dan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Khairunnisa. (2010). *Perancangan Aplikasi Education Game untuk Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak-anak*. Medan: FMIPA Universitas Sumatra Utara.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

- Nurchayono, F. (2012). *Pembangunan Aplikasi Penjualan Dan Stok Barang Pada Nuansa Elektronik Pacitan. No 3. ISSN: 1979-9330*. Pacitan: No 3. ISSN: 1979-9330.
- Oktavia, N., Sofia, a., Istifah Khasanah, N., & Rizky Marfu'ani, N. (2015). *Pembuatan Game Edukasi Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Fisika Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Surakarta Jawa Tengah: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Prabowo, K. (2010). *Membuat Game Tebak Kata dengan Visual Basic 6.0*. Yogyakarta: Program Paskasarjana Amikom.
- Rizky Rahardy, M. (2016). *Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android*. Semarang: Jurusan Teknik komputer universitas diponegoro semarang.
- Saptani, E., & Sudin, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Satria Wahono, R. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.
- Scirra. (2016). *Construct 2 Manual*. <https://www.scirra.com/manual/1/construct-2>.
- Septiawan, A. (2012). *Pengenalan dan Pembelajaran cara Membaca Al Quran (Ilmu Tajwid) Berbasis Mobile Android*. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Supardi, Y. (2011). *Semua Bisa Menjadi Programmer Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Surjono, H. (2014). *Multimedia. Modul Bimbingan Teknis Sertifikasi Keahlian Kejuruan Bagi Guru SMK: Fakultas Teknik UNY dan Direktorat Pembinaan PTK pendidikan Menengah*. Fakultas Teknik UNY dan Direktorat Pembinaan PTK pendidikan Menengah.
- Suseno, A. (2010). *Manfaat Game dalam Kegiatan Belajar*.
- Sutopo, A. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Syafaat, N. (2011). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Tumminello, W. (2005). *Exploring Storyboarding*. Yogyakarta.
- Wibowo, P. (2015). *Aplikasi Augmented Reality Game Edukasi untuk Pengenalan Organ Tubuh Manusia*. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Widodo, D. (2008). *Anatomi Tubuh Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- You Seong, C. (2017). *Ensiklopedia Anak Hebat : Tubuh Kita*. Jakarta: Gramedia.