

DAFTAR PUSTAKA

- Chua, B.B. & Dyson, E., 2004. ASCILITE. [Online] Available at: <https://www.ascilite.org/conferences/perth04/procs/chua.html> [Accessed 11 Oktober 2017].
- Hasan, M.A., Nasution, N. & Setiawan, D., 2017. Game Bola Tangkis Berbasis Android Menggunakan App Inventor. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Digital Zone*, 8(2), pp.160-69.
- Jaya, I.B.K.A., Buana, P.W. & W, A.A.K.A.C., 2015. Game Edukasi Rambu Lalu Lintas Berbasis Android. *MERPATI*, 3(3), pp.190-201.
- Mahafi, A.G. & Hermawan, G., 2013. GAME EDUKASI PENYAKIT MALARIA DAN CARA. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 2(2), pp.19-26.
- Priyanto, S., Pribadi, P. & Hamdi, A., 2014. Game Edukasi "Matching Tree" Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Telematika*, VII(2), pp.32-51.
- Purwanto, R., 2017. Membangun Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Dengan Animasi Sebagai Metode Pembelajaran Sejak Usia Dini Studi Kasus TK Aisyah Brebes. *JURNAL INOVTEK POLBENG*, 2(2), pp.73-83.
- Putra, D.W., Nugroho, A.P. & Puspitarini, E.W., 2016. Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Informatika Merdeka Pasuruan*, I(1), p.46.
- Rifandi, E., 2017. PERANCANGAN APLIKASI GAME SIMULASI LALU LINTAS BERBASIS ANDROID DENGAN METODE QUAD-TREE. *Pelita Informatika Budi Darma*, 16(1), pp.28-33.
- Roedavan, R., 2017. *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.
- Rohwati, M., 2012. PENGGUNAAN EDUCATION GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA BIOLOGI KONSEP KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), pp.75-81.
- Sanjaya, W.A., 2016. APLIKASI PEMBELAJARAN FOTOSINTESIS UNTUK KELAS LIMA SEKOLAH. *e-Proceeding of Applied Science*, 2(3), pp.867-72.
- Sarry, Y.P. & Widodo, H., 2014. UPAYA POLISI LALU LINTAS DALAM MENINGKATKAN KEDISIPLINAN BERLALU LINTAS PENGENDARA BERMOTOR (STUDI DESKRIPTIF TERHADAP PROGRAM KANALISASI LAJUR KIRI PADA SATLANTAS

- POLRESTABES SURABAYA). Kajian Moral dan Kewarganegaraan, 2(2), pp.564-78.
- Solekhah, I.A., Arwani, I. & Afirianto, T., 2018. Pembangunan Game Edukasi Ayo Belajar Rambu-Rambu Lalu Lintas Berbasis Kinect (Studi Kasus TK Kemala Bhayangkari 10 Kota Malang). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 2(1), pp.395-404.
- Sidik & Moestavi, I., 2016. RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KAMPANYE SAFETY RIDING BERBASIS ANIMASI INTERAKTIF. PARADIGMA, 18(1), pp.56-66.
- Sutopo, A.H., 2003. Multimedia Interaktif dengan Flash. 1st ed. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tian, J., 2005. SOFTWARE QUALITY ENGINEERING. In V. Moliere, ed. TESTING, QUALITY ASSURANCE, AND QUANTIFIABLE IMPROVMENT. Canada: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Wahyudin, Sutikno & Isa, A., 2010. KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN BERBANTUAN MULTIMEDIA. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 6(1), pp.58-62.
- Wiyarti, Y. & Nugoho, G.K., 2015. Pembangunan Media Pembelajaran Alat Transportasi. Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 12(1), pp.40-46.