

DAFTAR PUSTAKA

- Ally, M., 2009, *Mobile Learning Transforming the Delivery of Education and Training*, AU Press, Atabasca University.
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., & Siakas, K. (2018). Digital Game-based Learning and Serious Games in Education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139–144. <https://doi.org/10.31695/ijasre.2018.33016>
- Arasy, Ganjar Haryono, 2016. *Media Pembelajaran Alat Transportasi untuk anak berdasarkan Construct 2*. Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Asra dan Sumiati, 20017. *Metode Pembelajaran Pendekatan Individual*. Bandung: Rancaekek Kencana.
- Bastian, H.B., Arie S.M., Lumenta, Brave, A.S., 2016, *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Komputer Berbasis Android*, Universitas Sam Ratulangi, Manado.
- Bowersox, C. 1981. *Introduction toTransportation*. New York: MacmillanPublishing Co, Inc.
- Danim, sudarwan, 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Dewi, Shelly Agustin Indra, 2011. *Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Kendaraan Tradisional di kota Bandung kepada Anak-anak*. Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Elcom, 2010, *Belajar Kilat SPSS 17*, Andi, Yogyakarta.
- Gagne, Robert M. 1970. *Learning Theoty, Educational Media, and Individualized Instruction*. Academy for Educational Development, Washington D.C.
- Handayani, Etik Dwi, 2014. *Aplikasi Pembelajaran Cara Menggambar Untuk PAUD*. Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Heinich, 1982. *Instructional Media : and the technology of instruction*. New York.
- Istiyanto, J.E., 2013, *Pemrograman Smart Phone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Jogiyanyo, 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta.
- Jones, Anna Hendri Soleliza, 2016. *Pembelajaran berbasis Multimedia*

Pengenalan Binatang dan Alat Transportasi untuk Anak Usia Dini 2-3 Tahun. Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.

K.Chinetha, J.Daphney Joann, A.Shalini, 2015. An Evolution of Android Operating System and Its Version. International Journal of Engineering and Applied Sciences (IJEAS). ISSN: 2394-3661, Volume-2, Issue-2, February 2015

Kidi, N., Kanigoro, B., Salman, A. G., Prasetyo, Y. L., Lokaadinugroho, I., & Sukmandhani, A. A. (2017). Android Based Indonesian Information Culture Education Game. *Procedia Computer Science*, 116, 99–106. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.015>

Lee, 2011, *Begining Android Application Development*, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis.

Lestari, S., Agung, L., & Musadad, A. (2019). Android Based Adventure Games to Enhance Vocational High School Students' Critical Thinking Skills. *Journal of Education*, 3–8. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2286917>

Mandasari, Desi, Sri Sumarlinda, Sopingi, 2015. *Game Edukasi Alat Transportasi untuk Anak.* STMIK Duta Bangsa Surakarta.

Maryono, Y., 2008, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Yudhistira, Jakarta.

Mizbach, Muzamil, 2010. *Media Puzzle.* [online] Tersedia : https://www.academia.edu/9717051/Pengertian_Media_Puzzle_Menurut_Patmonodewo_Misbach.html. (diakses pada tanggal 27 Oktober 2018).

Morlok. 1978. *Introduction To Transportation Engineering And Planning*, US: McGraw-Hill College.

Mustaqbal, M.S., Roeri F.F., Hendra, R., *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis*, Jurnal.

Nasution, M.N. 2004. *Manajemen Jasa Terpadu*. Jakarta: PT Ghalia Indonesia.

Nurmansyah, Niman, 2012. *Pembangunan Game V-Moe Attack*. Universitas Komputer.

Pandensolang, Yonathan Christian, 2015. *Landasan Konsep Perencanaan dan perancangan Pengembangan Stasiun Kereta Api Tanjung Karang di Lampung*, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Purnomo, dkk. 2009. *Biologi*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Rosa, A.S., & Shalahudin, M., 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan*

Berorientasi Objek, Modula, Bandung.

- Samat, M. F., Rashidi, R. A. M., Zamri, N. S., Kamal, P. N. M., & Ruslan, S. N. (2019). Learning about Healthy Food through Interactive Game. 2nd Kelantan International Learning and Innovation Exhibition, 28–30.
- Steenbrink, 1974. *Optimization of Transportation Network*. Universitas Jendral Soedirman, Purwokerto.
- Sucipto, dan Bambang, E.P., 2013, *Pembuatan Animasi 3D Penyuluhan Penyakit Tuberkulosis (TB) Paru-Paru Pada Kecamatan Karang Tengah*, Jurnal.
- Supriyono, H., Murtiyasa, B., Rahmadzani, R.F., Adhantoro, M. S. (2018). Penerapan Game Edukatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Setingkat Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan*, 21, 1.
- Sutopo, dan Ariesto, H., 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- W.S. Winkel, 2005. *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi, Yogyakarta.
- Wahono, Robert, Listyorini, Evanita, 2017. *3D Hologram Pengenalan Alat Transportasi Tradisional Daerah Jawa*. Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus Gondangmanis, Kudus, Jawa Tengah.
- Widiastuti, Nelly, I., Setiawan, I., 2012, *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*, Jurnal.
- Wulandari, A.D, 2012. *Game Edukasi Sejarah Komputer menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zeembry, 2006, *12 Jurus Pamungkas Animasi Kartun dengan Flash 8*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.