

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, iman, k. & Christyono, Y., 2015. Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. p. 6.
- Afrianto, I. & Furqon, 2018. Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android. *JSINBIS*, p. 9.
- Effandi, 2015. Interaktif 3 (Tiga) Dimensi Sebagai Alat Bantu Ajar Mata Pelajaran Ipa Kelas Vii Menggunakan Blender Game Engine. p. 7.
- Handriyantini, E., 2009. Permainan Edukatif Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. *e-Indonesia Initiative*, p. 7.
- Khaterine J Reynold, N. R. B., 2015. *Psychology Of Change*. USA: Psychology Press.
- Maturidi, 2014. *Metode Penelitian Teknik Informatika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mustika & Dkk, 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, p. 7.
- Naimah, Winarni & widiyawati, 2019. Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, p. 10.
- Nazrudin, 2012. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. p. 8.
- Purwanti, I., 2013. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berplatform Android Untuk. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer*, p. 8.
- Renavitasari, Irawati & Prasetyo, A., 2017. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia “Jelajah” Berbasis Android. p. 5.
- S, A., Sadiman & DKK, 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Trisnadoli, A. & DKK, 2016. Software Quality Requirement Analysis on Educational Mobile Game with Tourism Theme. *Journal Of Software*, p. 9.
- Williams BK, a. S. S., 2011. Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications. *McGraw-Hill*, p. 9.
- Yustin & DKK, 2016. Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, p. 5.

Zulkarnais, A., Prasetyawan, P. & Sucipto, A., 2018. Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Pengembangan IT*, p. 7.