

DAFTAR PUSTAKA

- Andang, Ismail. (2006). *Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Aini, N.A., (2018). *Mewarnai Hewan Laut*. Bandung : Ruang Kata.
- Azhar Arsyd. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Asli, K. K. (2015). Pengembangan Dan Analisis Kualitas Berdasarkan Iso 9126 Aplikasi Pendeteksi Gaya Belajar Model Vak. (*Visual Auditorial Kinestetik*) Berbasis Web (*Doctoral dissertation*, UNY).
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digita, Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Burhanuddin, A. D. (2018). *Vertebrata Laut, Evolusi dan klasifikasi hewan laut bertulang belakang*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Dewi, Ghea Putri Fatma. 2012. "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash." Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- ESRB. Rating Guides. Website : http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx, diakses tanggal 28 Mei pukul 18.36 WIB
- H.T Sihotang, Fransisco A. Simbolon, Guntur S, Erwin P. 2018. Pembuatan Aplikasi Pengenalan Suara dan Objek Hewan Sebagai Media Pengenalan Bagi Dengan *Metode Computer Based Intruduction (CBI)* Anak Usia Dini, *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3-1:2541-3724
- Handriyantini, Eva (2009). *Permainan Edukatif (Education Game) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurusan Teknik Informatika. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia. Malang.
- Junianto, H. D. 2015. *Pembanguna Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Hewan Di Paud Kenanga Cianjur*. Universitas Komputer. Program Studi Teknik Informatika. Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer. Universitas Komputer Indonesia.
- Komputer, Wahana. 2013. *Step by Step Menjadi Programmer Android*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Mukti Adi Azhari, Agung Arnas Wibowo. 2017. *Membuat Game Edukasi Dengan HTML5 & Android Studio*. Yogyakarta : Lokomedia.

- Martono, Sugianto and Yudi Novianto. 2015. Perancangan Game Edukasi Pengenalan Binatang dan Habitatnya Berbasis Android (Studi Kasus : Tk Ar Rido Kel. Eka Jaya Jambi). *Jurusan Teknik Informatika. STIKOM Dinamika, Jambi*. 10-1:1907-6738.
- Menristekdikti. 2017. "Smartphone Rakyat Indonesia." *02/SP/HM/BKPP/I/2017*. Retrieved 28 Mei, 2018 (<http://www.dikti.go.id/smartphone-rakyat-indonesia-2/>).
- Nugroho , Agus; Beny; Saputra, Adam;. 2014. *Perancangan Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus SDN.58/VII TELUK RENDAH SAROLANGUN)*. Program Studi Teknik Informatika, *STIKOM Dinamika Bangsa*.
- Pratama, A. Rahmatullah. 2016. Belajar Unified Modeling Language (UML)-Pengenalan. Website : (<https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml>), diakses tanggal 28 Mei 2018 pukul 18.34 WIB.
- Rahman, A. R. dan Dewi Tresnawati. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- Sumantri, Mulyani.(2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:CV Maulana.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graham Ilmu.
- Sidhion, Daniel. (2012). Review: Construct 2, a Drag and Drop HTML5 Game Make. Wabsite : <https://code.tutsplus.com/articles/review-construct-2-a-drag-and-drop-html5-game-maker--active-10825>, diakses tanggal 28 Mei pukul 19.40 WIB.
- Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media