

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, N. K., Wiryasaputra, R. & Puspasari, S., 2016. Pembangunan Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Grammar Translation Method Berbasis Android. *ULTIMATICS*, Vol VIII, No. 2(2085-4552), pp. 83-91.
- Asmiatun, S. & Putri, A. N., 2017. *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Edisi 1 ed. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Bernardi, C., 2012. *Cara Praktis Kuasai Grammar*. Edisi 1 ed. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisher.
- Binanto, I., 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. 1 ed. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Binanto, I., 2015. Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya*, Issue 978-602-71695-1-7, pp. 148-155.
- Chua, B. B. & Dyson, L. E., 2004. *Applying the ISO 9126 Model to the Evaluation of an E-Learning System*. Sydney, Australia, ASCILITE .
- Coyanda, J. R., Irawan & Alie, J., 2016. Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini. *Ilmiah Informatika Global*, Vol. 7 No.1(2477-3786), pp. 43-48.
- David, A. B., 2011. *Mobile Application Testing ( Best Practices to Ensure Quality)*. s.l., Amadocs.
- Elsjelyn, E. R., 2014. *ENGLISH MADE EASY: Kunci Sukses Belajar Bahasa Inggris*. Edisi 3 ed. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc.
- Fithri, D. L., 2014. Analisa dan Perancangan E-Learning Pembelajaran Grammar untuk Meningkatkan Potensi Siswa. *SIMETRIS*, Vol 5, No. 1(2252-4983), pp. 67-74.
- Hartono, R., Purnomo, A., Kurdhi, N. A. & Firdiana, I. H., 2016. Pembuat Game Edukasi "English For Fun" untuk Anak Kelas 1-2 SD Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *Jurnal SIMETRIS*, Vol 7, No.2(2252-4983), pp. 521-526.
- Henry, S., 2010. *Cerdas Dengan Game*. Edisi 1 ed. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Irsa, D., Wiryasaputra, R. & Primaini, S., 2015. Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android. *Informatika Global*, Vol 6, No. 1(2477-3786), pp. 7-14.
- Kahfiyyah, S.Pd., I. R., Situmorang, S.Pd., L. C. F. & Septianti, I., 2011. *Easy*

- Grammar ( Cara Mudah dan Asyik Menguasai English Grammar )*. 1 ed. Bandung: Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka.
- Kasmini, M. & Kadarmo, S., 2017. *Modul English Grammar*. Edisi 1 ed. Jakarta Selatan: Cmedia .
- Mustadi, A., 2008. *General English for Non-English Students*. Yogyakarta: FIP-UNY.
- Octaviani, S. K., A. & Vlandari, R. T., 2017. Penerapan Metode Gramar Translation Untuk Mengembangkan Kemampuan Tata Bahasa Inggris Siswa SMK Saraswati. *ADIWIDYA*, Volume 1, No.1, pp. 174-183.
- Pangestika, G. V., Wikusna, W. & Hermansyah, A., 2017. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Murid Sekolah Dasar Berbasis Android. *e-Proceeding of Applied Science*, Vol. 3, No. 3(2442-5826), pp. 1558-1575.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P. & Puspitarini, E. W., 2016. Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, Vol 1, No.1(2502-5716), pp. 46-58.
- Rahmawati, S. R., 2007. *Panduan Lengkap Menguasai English Grammar: disertai dengan Contoh - Contoh Penerapannya*. Edisi 1 ed. Tangerang: PT Kawan Pustaka.
- Rambe, N. R. & Saragih, A. H., 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol 3, No.2(2355-4983), pp. 181-193.
- Roedavan, R., 2018. *UNITY - Tutorial Game Engine*. Edisi Kedua ed. Bandung: Penerbit INFORMATIKA.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tian, J., 2005. *Software Quality Engineering*. United States of America: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Tjahyadi, M. P., Sinsuw, A., Tulenen, V. & Sentinuwo, S., 2014. Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *E-Jurnal Teknik Informatika*, Vol 4, No.2(2301-8364), pp. 1-6.
- Wicaksono, A. & Roza, A. S., 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa*. Revisi Edisi 1 ed. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Yudhanto, Y. & Wijayanto, A., 2017. *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.