

DAFTAR PUSTAKA

Amrullah, A.Z. (1991). *Analisis dan Perancangan Game Petualangan “Jumper” Berbasis Android.*

Andriansyah. (2014). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Metode Lineaer Congruent Method (LCM).*

Aprilianti, Y., Lestari, U., & Iswahyudi, C. (2013). *Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android.*

Ghea, P.F.D. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash.*

Ismail, A. (2009). *Education Games: Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh.* Yogyakarta: Pro You Media.

Jeffry. (2013). *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Puzzle Pengenalan Tokoh Sejarah Berbasis Android dengan Metode Linear Congruential Generator (LCG).*

Krisnawan, G. N. A. (2015). *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris untuk Anak Berbasis Android.*

Marifati, I. S. (2014). *Pengembangan Aplikasi Game Bertema Gangster Menggunakan Delphi XE5.*

Marsa, D. & Sardiarinto. (2013). *Pengenalan Bahasa Inggris untuk Anak Melalui Aplikasi Edukasi Berbasis Android.*

Martono, K.T. (2011). *Perancangan Game Edukasi "Fish Identity."*

Muhamad, F., Rinda, C. & Dewi, T. (2013). *Jurnal algoritma. Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Karies untuk Anak Usia 6-8 Tahun.*

Pacidda, M. (2010). *Menyeimbangkan 4 Skill Kunci (Listening, Speaking, Reading, Writing).*

Paramasila, dkk. (2014). *Game Tude Force Berbasis Android.*

Prisantika, Dhani. (2013). *Analisis dan Perancangan Game 'The Adventure of Udin' Menggunakan Engine Game Maker Studio.*

Putra, D. W., Nugroho A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). *Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini.*

Ritzhaupt, A., Higgins, H. & Allred, B. (2010). *Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching. Teacher Experiences on the Integration of Modern Educational Games in the Middle School Mathematics Classroom.*

Rozi, Z.F. (2010). *Perancangan Game Mouse Hunter Menggunakan Adobe CS3.*

Wiharsi, E. M. H. (2014). *Perancangan dan Pembuatan Game Edukasi Materi Lingkungan Hidup untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V SMP IT Al Kausar.*

Yesmaya, dkk. (2014). *Aplikasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris 'My Picture Dictionary' untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android.*