

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrian. (2014). *Perancangan Aplikasi Game Asah Otak Tebak Kata Berbasis Android dengan Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM)*.
- Amrullah, A.Z. (1991). *Analisis dan Perancangan Game Petualangan "Jumper" Berbasis Android*.
- Avid., Andi, W. & Hengky, H. (2014). *Rancang Bangun Game Edukasi Kosakata Bahasa Mandarin "Bermain Bersama Avdandi" Berbasis Adobe Flash*.
- 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)*.
- Martono, K.T. (2011). *Perancangan Game Edukasi "Fish Identity."* Retrieved from: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=69268&val=4870>.
- Muhamad, F., Rinda, C. & Dewi, T. (2013). *Jurnal algoritma. Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Karies untuk Anak Usia 6-8 Tahun*.
- Prisantika, Dhani. (2013). *Analisis dan Perancangan Game 'The Adventure of Udin' Menggunakan Engine Game Maker Studio*.
- Purnanindya, R. & Munir, M. (2011). *Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta*.
- 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*.
- Rizki W. (2013). *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Aljabar dan Geometri Berbasis Flash Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction*.

Rozi, Z.F. (2010). *Perancangan Game Mouse Hunter Menggunakan Adobe CS3*. Retrieved from: [http://repository.amikom.ac.id/files/PUBLIKASI\\_06.12.1711.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/PUBLIKASI_06.12.1711.pdf)

Solin, M. (2011). *Peranan Bahasa Indonesia Dalam Membangun Karakter Bangsa*.

Sri D. A. (2012). *Pembelajaran Model Games untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa*.

Usdiati, Entit. (2010). *Game sebagai Media Pendidikan dan Pendidikan*. <http://tribunjabar.co.id/read/artikel/31318>. Diakses pada tanggal 29 Januari 2016.

Virvou, M. (2005). *Journal Educational Technology and Society. Combining Software Games with Education: Evaluation of Its Educational Effectiveness*.

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