

## DAFTAR PUSTAKA

- MiftahFaridAdiwisatra. (2015). Perancangan Game KuisInteraktifSebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice UntukmeningkatkanHasilBelajarSiswa.*JurnalInformatikaVol.II No. 1 April 2015*.
- WidiHardiyanto, EkoSetyadiKurniawan, Nurhidayati. (2011). Pemanfaatan Media PembelajaranFisikaBerbasis Macromedia Flash 8 GunaMeningkatkanMotivasiBelajarSiswaPadaPokokBahasanSifatMekanikBahan Kelas X Tkj 2 SMK Batik PerbaikTahunPelajaran 2011/2012. *Radiasi Vol. 1 No. 1.WidiHardiyanto*.
- EkaLutfiyatun. (2015). Pengembangan Media Game EdukasiBerbasis Adobe Flash CS5 PadaKeterampilanMenulisBahasa Arab UntukSiswaKelas VIII MTs
- Andriansyah.(2014). PerancanganAplikasi Game EdukasiMenggunakanMetode Linear Congruent Method (LCM).*PelitaInformatika Budi Darma. Volume: VI, Nomor: 1, Maret 2014. ISSN: 2301-9425*
- Deny PrasetiaHermawan. (2013). EfektivitasPenggunaan Game EdukasiKomputerUntukMeningkatkanHasilBelajarSiswa Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mungkid.
- ErlinAndrianaLupitasari. (2013). Pembuatan Video Company Profile AgrowisataSondokoroTasikmadu, Karanganyar.*Seminar RisetUnggulanNasional Dan Komputer FTI UNSA 2013.Vol 2 No 1-Maret 2013 ISSN: 2302-1136 -seruniid.unsa.ac.id*
- IsmanWibowo. (2014). Pembuatan Game Edukasi "Negara" UntukMemperkenalkan Negara Di DuniaKepadaAnakUsiaDiniBerbasis Android
- Fauzi Usman Ardhi Kusumawardana. (2012). Implementasi Metode Pembelajaran Drill Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Mata Diklat PLC (Programmable Logic Control) SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
- Ranti Purnanindya. (2012). Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Siswa Kelas 3 SD Pujokusuman 2 Yogyakarta.