

DAFTAR PUSTAKA

- Hamka, W. A., & Abdu, G. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS (Indonesian Journal on Information System)*, 1(2): 78-88
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habiatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13(1): 184-190. ISSN : 2302-7339
- Mustika, Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *JOIN (Jurnal Online Informatika)*, 2(2): 121-126. ISSN : 2527-1682.
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, 7(2): 13-31.
- Rahmansyah, W. (2015). Pengembangan Education Game (Edugame) Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 2(1): 1-9. ISSN : 2407-4489.
- Handriyantini, Eva. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Game) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang.
- Henry, & Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta : PT. Gramedia Puska Utama.
- Katmada, A., & Mavridis, A., (2014). *Implementing a Game for Supporting Learning in Mathematics. e-Journal. Viol 12 issue 3*. Yunani.
- Meimaharani, R., & Listyorini, T. (2015). *Educative Introduction Color Game Based on Android. ICETEA. Page : 92-115*. ISSN : 2470-4330.
- Tridhonanto, A.I., & Baranda Agency. (2011). *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*. PT Alex Media Komputindo. Jakarta
- Lestari, D. (2012). *Definisi Game*. Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Sukabumi.
- Safaat, & Nazruddin. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika Bandung. Bandung

Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital–Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.

Sugiyanto, S., Waskito, A. I. (2019). *Game Edukasi Pahlawan Indonesia*. Purwokerto : Jurnal Media Pratama.

Sugiyanto, S., Purwanto, L. A., & Fauzan, A. (2020). *Hanoman Adventure Game Based On Android*. Teknik Informatika dan Sains. Universitas Muhammdiyah Purwokerto.

