

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, Mohamad, dkk. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Transient*, 4(1).
- Akbar, Muhammad Fadil, dkk. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 7(2): 275-282.
- Arikunto, Suharsimi. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Askara.
- Ariston, Yummi, dan Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 1(2): 86 – 91.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang : Laksita Indonesia
- Dewi, Ghea Putri Fatmawati, 2012, hlm 10, Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. Skripsi Jurusan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. 1(4): 104-117.
- Febriani, Vania Wahyu. (2016). Making Education Game to Choose Healthy Snacks for Children. *Sisforma*, 3(1): 26-32.
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. (2009), Standardized Educational Games. Ratings: Suggested Criteria. Karya Tulis Ilmiah
- Irawan, Agus, dkk. (2018). Remastering Sistem Operasi Android Untuk Peningkatan Performa Pada Lenovo A6000 Plus. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 4(1): 12-16.

- Jayanti, Wanty Eka, dkk. (2018). Game Edukasi "Kids Learning" Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(1): 78-86.
- Kevin, Amelia Anada. (2017). Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall. *Simki-Techsain*, 1(7): 3-11.
- Kudisiah, HJ. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018. *JME*, 4(2):195M.
- Murtiwiyati, dan Glenn Lauren. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 12(2): 1-10.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo : UMSIDA Press.
- Prahastito, Rian Oseady, 2016, hlm 10, "Aplikasi Game Edukasi Budaya Dan Aksara Lampung Berbasis Android." Skripsi Jurusan Ilmu Komputer Dan Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung.
- Purnomo, Adi Joko. (2017). Aplikasi Game Edukasi Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar. Hlm: 2-7.
- Rahman, Afif Fatchur, 2017, hlm 14, "Pengembangan Permainan Edukasi Katelu (Klasifikasi Komponen Komputer) Berbasis Android Dengan Tools Unity 3d Game Engine." Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Dan Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahman, Ridwan Arif, dan Dewi Tresnawati. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13 (1): 184-190.
- Rianingtias, Okta, 2019, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas Xi Di Sma/Ma."

Skripsi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Rifai, Wafda Adita, 2015, hlm 26, “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI LINGKUNGAN BERBASIS ANDROID” Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Satrianawati. (2017). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1): 54 – 61.

Siyoto, Sandu, dan M. Ali Sodik. 2015. *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani.

Suprihatin, Siti. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Promosi*, 3(1): Hlm 73-82.

Suryadi, Andri. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal PETIK*, 3(1): 8-13.

Wahid, Abdul. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar, 5(2).