

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, R.H., (2013). Pengembangan game edukasi visual novel berbasis pembangunan karakter pada materi pelestarian lingkungan, *Skripsi*, Fakultas matematika dan ilmu pengetahuan alam, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Arief, S. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta : Rajawali Press.
- Andi, (2013). *shourtcourse android pemrograman with eclipse*, CV andi OFFSET, semarang.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi
- Deti, L. (2012). Game Edukasi Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Gunarsa, S. D., & Gunarsa, Y. S. D. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.
- Hartono, L. (2011). *Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa : Teori dan Pembelajarannya*. Depok: Pelangi Press.
- Henry, S. (2005). *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, Yogyakarta : GRAHA ILMU.
- Listia, F. (2014). Perancangan dan pembuatan game edukasi taj'wid mania berbasis android, *Skripsi*, Fakultas Teknik Informatika, Politeknik Negeri Manado, Manado.
- Luther, Arc C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. San Fransisco: AP Profesional.
- Nobert, J. dan Admire, K., (2014). Implementation Of Mobile Games For Mathematics Learning: A Case Of Nambilan Schools, *International Journal Of Scientific Knowledge*, ISSN 2305-1493, Vol. 5 No. 5 Halaman 6-16, September 2014.
- Naji, Z. N., dan Jasim, M. H., (2016). Educational Game Design For Improving the Children With Nimer Sense, *International Journal Of Advanced Research In Computer And Communication Engineering*, ISSN 2278-1021, Vol 9 Halaman 427-431, September 2016.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 17 (2010). Tentang Pengelolaan Dan Penyelenggaraan Pendidikan.

Permana, B. (2014). *Seri Penuntun Praktis Adobe Photoshop 7.0*, cetakan ketiga, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

Safaat, H., dan Nazrudin. (2012), *Pemrograman aplikasi Mobile Smartphone dan tablet PC Berbasis android*, Informatika, bandung.

Saefudin, M., dan Ekasari Hendria M. (2017). Aplikasi Pembelajaran Fauna Endemik Indonesia Menggunakan Augment Reality Berbasis Android, Jurnal *SIMETRIS*, ISSN : 2252-4983, Vol 8, No 1 Halaman 28-34, April 2017

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutopo, A. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

