

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, F.R .2018. *Game Edukasi Bahasa Inggris berbasis Android*. Skripsi tidak dipublikasikan.palopo. FTkom UNCP.
- Anggraini, A.F dkk. 2016. *Aplikasi Game Edukasi Petualangan Nusantara*. Jurnal Prosiding SENTIA. Politeknik Negeri Malang. Diakses 23 Januari 2020.
- Arifin, Zaenal., Tri L., & Rina F. 2015. *Membangun Game Petualangan Sejarah Peninggalan Sunan Kudus Berbasis Android*. Jurnal Prosiding SNATIF KE-2. Teknik Informatika, Universitas Muria Kudus. Diakses 23 Januari 2020.
- Budiman, Haris. 2001. *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Islam. diakses 20 November 2019. diakses 20 November 2019.
- Diana L. C dan Drave A. S. 2001. *Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus.
- Fakhrurrazi, Fakhrurrazi, 2018. "Hakikat Pembelajaran Yang Efektif." *At-Tafkir 11 (1) : 85*
- Fatmawati, S. (2015). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Hidayah Semarang (PhD Thesis)*. Universitas Negeri Semarang. Diakses pada tanggal 20 November 2019.
- Gata, Windu, Grace Gata, 2013. *Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java*. Elex Media, Jakarta.
- Hamka, W. A., Abdu Gani. 2016. *Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0*. Program Studi Teknik Komputer, Politeknik Sains dan Teknologi Wiratama Maluku Utara.
- Hendini, A. (2016). *Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring*

Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). Jurnal Khatulistiwa Informatika, Diakses pada tanggal 23 Januari 2020.

Iqbal Hanafri dkk. 2015. *Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android*. Jurnal Sisfotek Global Vol. 5 No. 2 tahun 2015. Diakses 20 November 2019.

Ivan C. Sibero, 2009. *Langkah-langkah Mudah membuat Game 3D*. Yogyakarta : MediaKom.

Kevin, A. A. 2001. *Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall*. Jurnal Simki-Techsain Vol 1, No 7 Tahun 2001. <http://simki.unpkediri.ac.id/>. Diakses 20 November 2019.

Muhsin, Arif. 2012. *Mengenal Bilangan Bulat dan Operasinya*. Jakarta Timur: PT Balai Pustaka (Persero).

Mursid, Yunus. 2015. *Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar*. Program Studi Ilmu Komputer FMIPA Universitas Mulawarman.

Mussakir. 2015. *Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung*. Jurnal Pendidikan Dasar. Diakses pada 23 Januari 2020.

Pratama, Wahyu. 2014. *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. Program Studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Purwokerto.

Pratiwi. 2019. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Smpn 2 Baebunta Kelas Vii Menggunakan Adobe Flash Cs6 Berbasis Android*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Palopo. Ftkom Uncp. Diakses 20 November 2019.

Purnomo, F.A., Eko H.P., & Firma S. 2016. *Pembuatan Game Edukasi "Petualangan Si Gemul" sebagai Pembelajaran Pengenalan Daerah Solo Raya pada anak*. Jurnal SIMETRIS, Vol.7 no 2. Universitas Sebelas Maret. Diakses 23 Januari 2020.

- Purnomo, Fendi A. 2016. *Pembuatan Game Edukasi “Petualangan Si Gemul” Sebagai Pembelajaran Pengenalan Daerah Solo Raya Pada Anak*. Program Studi D3 Teknik Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Sebelas Maret.
- Rahman, A.R., Dewi T. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma. Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Diakses 23 Januari 2020.
- Sriharianti. 2019. *Pengembangan Game Edukasi Matematika Dalam Bentuk Gambar Di Sdn 30 Rumaju*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Palopo. Ftkom Uncp.
- Suhendri. 2018. *Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle*. Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia. Diakses 23 Januari 2020.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabet
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabet
- UU No. 20/2003. *Undang – undang Dasar Negara RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Yunus, M., Indah, F.A. & Khairina, D.M. 2015. *Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar*. Jurnal Informatika Mulawarman. Vol 10 no. 2 .
https://Game_Edukasi_Matematika_Untuk_Sekolah_Dasar.pdf