

## DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Kemendikbud. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014*. (Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), hlm. 2-3.
- Lizora, M., Pramudiyanti, P., & Yolida, B. (2014). PROFIL KEMAMPUAN MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI DALAM MEMBUAT LKS BIOLOGI JENJANG SMA. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 2(9).
- Pamoedji, A. K., & Maryuni, R. S. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- Triyanto. (2018). Aplikasi Game Android Pengenalan Kebersihan Lingkungan Untuk Anak Usia 6 – 7 Tahun.
- Syani, M., & Werstantia, N. (2018). Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android. *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*, 1, 86-95.