

## DAFTAR PUSTAKA

- Greenslade, A., 2006. Gamespeak: A glossary of Gaming Terms
- Handriyantini Eva, 2009, permainan Edukatif ( Educational Games Berbasis Komputer Intuk Siswa sekolah Dasar, e-Indonesia Initiative,
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 14(1), 129.
- Kramer, W. (2000). What is a Game ?Retrieved April 31, 2014, from The Games Journal:
- M. Ichwan & Fifin Hakiky. (2011). Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (Api) Pada Aplikasi Mobile Android. *Jurnal Informatika*. Vol 2 (No 2), 13-21
- Murtiwiayati & Glenn Lauren. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi*. Vol 12 (No 2), 2.
- Putra. 2016. Landasan Teori Pengertian Game Menurut Para Ahli.
- Sadiman, A. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Depdikbud dan CV Rajawali.
- Sandy, Teguh Arie, 2014.*Power Point for Android*. Malang: CV. Multimedia Edukasi
- Sandy, T.A, dan Wahyu Nur Hidayat. 2019. *Game Mobile Learning*. Malang: CV. Multimedia Edukasi
- Satya Putra, Alfa & Maulina Eva Arintonang. (2016). *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sudono, A. (2000). Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini.Grasindo.
- Sumartono, Agus dan Lutfi Ahmad. 2014. Pembuatan Game Edukasi Platformer Perjalanan Mimpi Alfi Menggunakan Construct 2. [http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi\\_11.01.2951,%2011.01.2969.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_11.01.2951,%2011.01.2969.pdf).