

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani, Arifiati Fitri; Erviana, Nena; Anggriani, S. P. D. D. (2016). Aplikasi game edukasi petualangan nusantara. *Jurnal Media Pembelajaran Lewat Game*, 8, 168–172.
- Ariona, R. (2014). Game Edukasi Pengenalan Warna Sebagai Media- Pembelajaran Anak Usia Prasekolah Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro*, 6(1), 30.
- C. Putra, R. (2016). *Pembuatan Game Edukasi Pintar Memilih Sampah Berbasis Android*. 1–21.
- 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. Retrieved from <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/959/817>
- Martono, K. T. (2015). PENGEMBANGAN GAME DENGAN MENGGUNAKAN GAME ENGINE GAME MAKER. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23–30.
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, 7(2), 13–31.
- Sholihin, M., & Farouq, K. (2016). Game Pass-Puzz dengan Construct 2. *Jurnal Joutica-Press*, 18–21.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform*, 1(1), 1–8.