

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Chandra, A. 2017. Analisis Implementasi Game Edukasi “The Hero Diponegoro” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Attaroqie Malang. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI: Teori, Konsep, Dan Implementasi*. 8(1): 8–10.
- Astutik, K. F., & Sarmini. 2014. Budaya Kerapan Sapi sebagai Modal Sosial Masyarakat madura Di Kecamatan Sepulu bangkalan. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, Vol.3(1), 324–342. [Online].
- Available on : <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraa/article/download/7788/3740>. [Diakses 06 Juni 2018]
- Budiman, E., Hasudungan, R., & Khoiri, A. 2017. Online Game “ PICS AND WORDS ” Sebagai Media Edukasi Bahasa Inggris Berbasis HTML. 2(1): 1–6.
- Bursan, & Fitriyah. 2015. Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone and. *Jurnal TEKNOIF*, 3(1), 62–70. [Online].
- Available on:
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=307940&val=5450&title=PERANCANGAN%20PERMAINAN%20>. [Diakses 06 Juni 2018]
- Efilianti, R.A. 2017. “Desain Karakter Dalam Animasi Pendek 2D „Mari Angkot“”.
<http://repository.telkomuniversity.ac.id>. [25 Mei 2018].
. [Diakses 06 Juni 2018]
- Mewengkang, A., Tangkawarow, I. R. H., & Kasehung, H. 2018. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. 1(April): 27–38.

Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. 2016. Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 1–8. [Online].

Available on :

<http://ejurnal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/download/7/12>

Sumaryati, C. 2015. “Buku Dasar Desain II”. <https://bsd.pendidikan.id>.
[19 Agustus 2019].

Suryadi. 2017. Perancangan Aplikasi Game Edukasi. *Jurnal PETIK*, 3(32), 8–13.
[Online].

Available on :

<http://epetik.ptistkipgarut.org/index.php/petik/article/viewFile/21/20>.

[Diakses 06 Juni 2018]