

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, E., Su'udi, dan Endarko. 2012. "*TRANSISTOR*". Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Aprilianti, Y., U. Lestari, dan C. Iswahyudi. 2013. "*Application Of Education Mobile Games For Math Based On Android*". Yogyakarta: institut Sains & Teknologi AKPRIND.
- Dewi, S.M. 2012. "Penggunaan Aplikasi *Adobe Photoshop* Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu", Padang : PLB FIP UNP.
- Datasheet Central Semiconductor Corp. Transistor 2N4401. <https://my.centralsemi.com/product/partpage2.php?part=2N4401> [diakses pada tanggal 5 Juli 2018].
- Granic, I., A. Lobel. dan .E.M.C.R. Engel. 2014. "*The Benefits of Playing Video Games*" Amerika: *Radboud University Nijmegen*.
- Kurniawan, C.D., D. Ariyanti. dan I. Marzuki 2017 "*Pembuatan Game Arcade 2D Bertemakan Lingkungan Berbasis Android*". Probolinggo: Universitas Panca Marga.
- Kevin, A.A. 2017. "Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis *Macromedia Flash* Menggunakan Metode *Waterfall*". Kediri: Universitas Nusantara PGRI.
- Novitasari, F., Y. Djahir. dan S. Fatimah. 2015. "Pengaruh Media *Adobe Illustrator* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara"
- Putra, W.D., P.A. Nugroho. dan W.E. Puspitarini. 2016. "*GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI*" Pasuruan: Universitas Merdeka.
- Rahadi, R.M., I.K., Santoso. dan P.I. Windasari. 2016. "*Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android*". Semarang: Universitas Diponegoro.
- Roedavan, R. 2018. "UNITY TUTORIAL GAME ENGINE Revisi Kedua", Bandung: Penerbit INFORMATIKA.
- Vitianingsih, V.A. 2016. "*Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*". Surabaya: Universitas Dr. Soetomo.