

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, C., & Wahyudi, T. 2015. *"Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia"*. *Indonesian Journal on Software Engineering*. 1(1): 1–8.
- Agustina, R., & Chandra, A. 2017. *"Analisis Implementasi Game Edukasi “The Hero Diponegoro” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Attaroqie Malang"*. *Jurnal Teknologi Informasi*. 8(1): 8–10.
- Budiman, E., Hasudungan, R., & Khoiri, A. 2017. *"Online Game “ PICS AND WORDS ” Sebagai Media Edukasi Bahasa Inggris Berbasis HTML"*. *Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*. 2(1): 1–6.
- Ekawati, P. L., & Falani, A. Z. 2015. *"Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android"*. *Jurnal Link*. 22(1): 30–36.
- Hamadi, M. R., Lumenta, A. S. M., & Putro, M. D. 2017. *"Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam"*. *E-Jurnal Teknik Informatika*. 12(1): 1-2.
- Haris, I. 2017. *"Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini"*. *Jurnal AUDI*. 1(1): 15-20.
- Mewengkang, A., Tangkawarow, I. R. H., & Kasehung, H. 2018. *"Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile"*. *Jurnal Sains dan Teknologi, Universitas Negeri Manado*. 1(1): 27–38.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. 2017. *"Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang"*. *Jurnal Transformatika*. 14(2): 86–91.
- Plowman, L., & Mcpake, J. 2013. *" Seven Myths about Young Children and Technology"*. *Edinburgh Research Explorer Seven*. 89(1): 27–33.

- Riestiana, M., & Sukadi. 2014. "*Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Commenditaire Vennontschap (CV) RGL Bordir Dan Konveksi Pacitan*". *Journal Speed*. 6(4): 31–37.
- Rizal, M. M., & Aryato, H. 2017. "*Perancangan Game “SI ALI (AKU PEDULI) MELAWAN KORUPSI” Sebagai Media Interaktif Bernilai Budaya*". *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 05(01): 79–86.
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). "*Model Permainan Tradisional “Boy-boyan” Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD*". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 1(2b): 127–138.
- Wijaya, K. K. 2015. *Lima Alasan Mengapa Indonesia Menjadi Pasar yang Tepat Untuk Mengembangkan Game Mobile*. [Internet]. <https://id.techinasia.com/indonesia-pasar-mobile-game-app-annie/amp/>. Diakses 3 Juni 2018.
- Yusuf, M. F., & Soepriyanto, Y. 2017. "*Rancang Bangun Animasi Protokol Routing Jenis Distance Vector dan Link State Menggunakan Teknologi Augmented Reality*". *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*. 1(1): 11–16.