

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Muhammad Fadil. Dkk. (2020). *Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK). Volume 7 Nomor 2 275-282.
- Emka, Himsyari Almuafiry. (2017). *Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model*. Jurnal Integer. Volume 2 Nomor 1.
- Erawati, Indri. Yamasari, Yuni. (2013). *Aplikasi Ensiklopedia Negara Digital Untuk Memotivasi Pengguna Dalam Mengetahui Negara Di Dunia*. Jurnal Manajemen Informatika Ubaya. Volume 02 Nomor 01 Tahun 2013 1-9.
- Lestari, Anita Puji dan Suprayitno. (2013). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Surabaya. Volume 01 Nomor 02 0-216.
- Lorena, Selvia dan Fauzi Sofyan. (2015). *Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Based Marker Augmented Reality Berbasis Android*. Universitas Komputer Indonesia.
- Molina, Ditra Nurul. Melia. (2014). *Rancang Bangun Edugame Untuk Pembelajaran Profil Negara – Negara ASEAN Berbasis Android*.
- Nuqisari, Rina. Sudarmilah, Endah. (2019). *Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android*. Jurnal Emitor. Volume 19 Nomor 2.
- R.N, Tyas, dkk. (2018). *Top Modul : Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap*. Yogyakarta : Genesis Learning.
- Sidik. Prasetyo, Joko. (2017). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Ensiklopedia Negara – Negara ASEAN*. Jurnal Techno Nusa Mandiri. Volume XIV Nomor 1.
- Soeheri. (2016). *DGBL – ID (Digital Game Based Learning) Sebagai Arsitektur Perancangan Game Edukasi*. Eksplora Informatika. Volume 6 Nomor 1.
- Suandi, A.Dkk. (2017). *Pengujian Sistem Informasi E – Commerce Usaha Gudang Cokelat Menggunakan Uji Alpha dan Beta*. Information System For Educators And Professionals. Volume 2 Nomor 1 61 – 70.