

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, Y., U. Lestari, dan C. Iswahyudi. 2013. *“Application Of Education Mobile Games For Math Based On Android”*. Yogyakarta: institut Sains & Teknologi AKPRIND.
- Hermawan, 2019. *“Pengertian Android Beserta Sejarah, Kelebihan dan Kekurangannya”*. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-android-beserta-kelebihan-dan-kekurangannya/> [diakses pada tanggal 10 September 2019]
- Marzuki, I. 2017, *“Pembuatan Game Arcade 2D Bertemakan Lingkungan Berbasis Android”*. Probolinggo: Universitas Panca Marga.
- Tjiptabudi, F. 2016, *“Game Edukasi Sebagai Media Pengenalan Lingkungan dan Pembelajaran TIK Bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”*. Kupang: STIKOM Uyelindo.
- Ulfa, M. 2017, *“Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr.subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Vitianingsih, A.V. 2016, *“Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini”*. Surabaya: Universitas Dr. Soetomo.