

DAFTAR PUSTAKA

- _____.2017. *Build IoT Applications Quickly and Simply*. Diambil dari: <https://software.intel.com/en-us/intel-xdk>. (29 April 2017).
- _____.2017. Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia Sorotan Media. Diambil dari: https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media. (10 April 2017).
- _____.2017. Pengenalan. Diambil dari: <http://kbbi.web.id/kenal> (29 April 2017).
- _____.2017. Dasar. Diambil dari: <http://kbbi.web.id/dasar> (29 April 2017).
- _____.2017. *Welcome to Audacity*. Diambil dari: <http://www.audacityteam.org/>. (29 April 2017).
- _____.2017. *What is Construct 2*. Diambil dari: <https://www.scirra.com/construct2>. (29 April 2017).
- Adelheid, Andrea., dan Aqilha Simangunsong. 2012. *Manual Book Of Android*. Medan: Litera Media Creative.
- Adiwijaya, Mohamad, Kodrat Imam S dan Yuli Christyono. 2015. Perancangan *Game Edukasi Flatfom* Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2.Prosiding Transient.Vol.4,No.1:2302-9926. Hal 128133.Diambildari:<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=327674&val=4717&title=PERANCANGAN%20GAME%20EDUKASI%20PLATFORM%20BELAJAR%20MATEMATIKA%20BERBASIS%20ANDROID%20MENGUNAKAN%20CONSTRUCT%202>. (28 April 2017)
- Akmaludin. 2013. Analisis Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Anatomi Otak Manusia Tingkat Sekolah Menengah Pertama. Jurnal Techno Nusa Mandiri. Vol. X. No. 2.
- Anjelina, Fitria., Megawati dan Edi Supratman. 2016. *Usability Testing E-Musrenbang BAPPEDA Kabupaten Musi Banyuasin*. 2016. Diambil dari: http://if.binadarma.ac.id/sipi/jurnal/JurnalJURNAL_Fitria%20Anjelina_%2015142011P.pdf. (28 April 2017)
- Ariyati, Sri., dan Titik Misriati (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI Bekasi. Vol. II. ISSN. 2442-2436. Hal 116-121. Diambil dari: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/369/278>. (29 April 2017)

- Budianto, Anung. 2014. Analisis dan Perancangan *Game Edukasi "NEED FOR SAFETY"* Sebagai Sarana Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia 6-12 Tahun. Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Diambil dari: <http://eprints.uny.ac.id/23130/1/Anung%20Budianto%2010520241019.pdf>. (29 April 2017)
- Cahyo, N Agus. 2011. *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Dermawan, Deni. 2011. Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran *Online*). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hariyanto dan Suyono. 2011. Belajar dan Pembelajaran. Surabaya: PT Remaja Rosdakarya.
- Irsyadi, Fatah Yasin Al., dan Yusuf Sulistyo Nugroho. 2015. *Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita berbasis Kinect*. Prosiding SNATIF ke-2. ISSN. 978-602. 1180-21-1. Hal 13-20. Diambil dari: <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/viewFile/296/314>. (20 April 2017)
- Maryani, Dwi (2015). Pembuatan Media Pembelajaran Media Interaktif Bangun Ruang Matematika. Speed Jurnal- Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi. Vol. 12. No. 1. ISSN. 1979-9330 (Print)-2088-0154 (*Online*). Hal 1824. Diambil dari: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=269037&val=7112&title=Pembuatan%20Media%20Pembelajaran%20Interaktif%20%20Bangun%20Ruang%20Matematika>. (20 April 2017)
- Muhammad, Zuldafrial dan Lahir. 2016. Belajar dan Pembelajaran. Kadipiro Surakarta: Yuma Pustaka.
- Munir. 2013. Multimedia (Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan). Bandung: Alfabeta.
- Novaliendry, Doni (2013). Aplikasi *Game* Geografi Berbasis Multimedia Interaktif. Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan. Vol. 6. No. 2. ISSN. 2086-4981. Hal 106-118. Diambil dari: <http://jurnal-tip.net/jurnal-resource/file/10-Vol6No2Sep2013-Dony%20Novaliendry.pdf>. (20 April 2017)
- Oktavia, Nur., Aya Sofia., Lis Tyas., Nuri Istifah Khasanah dan Nyanti Rizky Marfu' Ani. 2015. Pembuatan *Game Edukasi* Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Fisika Untuk Siswa Sekolah Pertama. Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya Prodi Pendidikan Fisika Fakultas Pendidikan dan Ilmu Keguruan Universitas Sebelas Maret. Hal FP 56-FP 67. Diambil dari:

http://portal.phys.unpad.ac.id/senfa2015/proseding/FP-06_Nur_Oktavia.pdf. (20 April 2017)

- Richwandi dan Putri Prima. 2015. Pengguna HTML5 Dalam Perkembangan Web 2.0 Yang di Rancang Dengan *Responsive Web Design*. Jurnal Teknik Informatika. Hal 110. Diambil dari: <https://putriprima13.files.wordpress.com/2015/07/57413034-penggunaan-html5-dalam-perkembangan-web-2-0-yang-menggunakan-responsive-web-design.pdf>. (29 April 2017)
- Rosa, A.S., dan M Shalahuddin. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: INFORMATIKA.
- Safaat H., dan Nazarudin. 2014. Android Pemrograman Aplikasi *Mobile Smartphone* dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: INFORMATIKA.
- Siswanto, Yogi dan Bambang Eka Purnama. 2013. Rancang Bangun Aplikasi *Mobile Game Edukasi* Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar. Jurnal Speed-Sentra penelitian Engineering Edukasi. Vol. 5. No. 4. ISSN. 1979-9330 (*Print*)-2088-0154 (*online*). Diambil dari: <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/download/1019/1007>. (29 April 2017)
- Suyadi. 2011. Manajemen PAUD. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahana Komputer dan Penerbit Andi. 2008. Tutorial 5 hari Desain Grafis Kreatif Dengan Coreldraw x4. Semarang: Wahana Komputer dan PENERBIT ANDI.
- Wahana Komputer. 2012. Tip dan Trik Merawat Ponsel Berbasis Android. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Windiyani, Tustiyana. 2012. Instrumen Untuk Menjaring Data Interval, Nominal, Ordinal dan Data Tentang Kondisi, Keadaan, Hal Tertentu dan Data Untuk Menjaring Variabel Kepribadian. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 3. No. 5. ISSN. 20867433. Hal 203208. Diambil dari: http://www.unpak.ac.id/uploads/dosen_3380_jurnal_dikdas_tustiyana_windiyani.pdf. (20 April 2017)
- Yulianti, Dwi. 2009. Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak. Semarang: PT. INDEKS.
- Zamroni, M. Risidi., Nizar Suryaman dan Ahmad Jalaluddin. 2013. Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5. Jurnal Teknik. Vol. 5. No. 2. ISSN. 2085-0859. Hal 489-494. Diambil dari: <http://journal.unisla.ac.id/pdf/11522013/REV%20ROSIDI.pdf>. (29 April 2017)