

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, dkk. E-tung Edugame Berhitung Sebagai Media Berhitung Untuk Anak Tk. Vol.7 No. 2 Agustus 2014. Diambil Dari:
ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/talematika/article/view/246
- Ariyati dan Misriati (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI Bekasi. Vol. II. ISSN. 2442-2436. Hal 116-121.
- Ayuningtyas (2016). Kumpulan Rumus Matematika SD. Yogyakarta: Gradien Media Tama.
- Firdausy, dkk. Aplikasi Android Hybrid Untuk Pemilihan Lokasi Kuliner. Vol 12 No. 1 September 2017.
Diambil Dari: e-journal.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/220/pdf
- Hakim, Dody (2015). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris “Theme I Have A Pet” Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting.
Diambil Dari: journal.stekom.ac.id/index.php/JurnalMhs/article/download/73/67
- Hartanto, dkk. Perancangan Game Multiplatform Menggunakan Scirra Construct2 Dan Html 5. RAPI XIII – Tahun 2014. Diambil Dari: publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/5459/15.Anggit%20Dwi%20Hartanto.pdf?sequence=1
- Hasanah dan Nulhakim. Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. Vol. 1, No. 1, November 2015. Diambil Dari: jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPi/article/view/283
- Iwan Binanto. 2010. Multimedia Digital – Dasar Teori Dan Pengembangannya. Yogyakarta: CV. Andi
- Muhson. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, Hlm. 1 – 10. Diambil Dari: journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949 (12 Mei 2017)
- Munir, M.IT. 2012. Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung.

- Murtiwiwati dan Lauren. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. Volume 12 Nomor: 2, Desember 2013.
Diambil Dari: murtiwiwati.staff.gunadarma.ac.id/Publications/files/2058/jurnal+Android.pdf
- Permana. Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada Paud Posdaya. Vol. 7 No. 2 November 2015.
Diambil Dari: ejournal.st3telkom.ac.id/index.php/infotel/article/view/38/0
- Rosa dan Shalahuddin. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika.
- Safaat 2015. Pemrograman Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika.
- Setiawan. 2016. Media Pembelajaran Suspensi Aktif Berbasis Android Dan Ios.
Diambil Dari: pasca.um.ac.id/wp-content/uploads/2016/10/PROSIDING-SEMNAS-PKJ-2016.pdf
- Soenyoto. 2017. Animasi 2D. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Soetam Rizky. 2013. Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Usman Ependi. Solusi Mudah Belajar Matematika Tingkat Sekolah Dasar Menggunakan Perangkat Lunak Model Madlc. Vol. 2 No. 2 Maret 2016.
Diambil Dari: jurnal.untan.ac.id/index.php/jepin/article/view/20115
- Yudistira. Mobile Game Edukasi Aritmatika Dan Geometri. Vol. 7 No.2 Agustus 2014. Diambil Dari: ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/view/251
- Zamroni, dkk. Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5. Vol. 5 No.2 September 2013. Diambil Dari: journal.unisla.ac.id/pdf/11522013/REV%20ROSIDI.pdf