

DAFTAR PUSTAKA

- Awwali Muhammad Ryza , Sulartopo. Media Pembelajaran Desain Grafis Di Sma 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif. Vol 8, No 1 Tahun 2015. Diambil Dari: journal.stekom.ac.id/index.php/PIXEL/article/view/156
- Binanto Iwan. 2010. Multimedia Digital – Dasar Teori Dan Pengembanganya. Yogyakarta: CV. Andi
- Ependi Usman. 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
- Hasanah Umrotul dan Nulhakim Lukman. 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
- Hartanto Anggit Dwi, Windha Mega Pradnya Dhuhita, Alfian Tinangon. Perancangan Game Multiplatform Menggunakan Scirra Construct 2 Dan Html 5. RAPI XIII – Tahun 2014. Diambil Dari: publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/5459/15.Anggit%20Dwi%20Hartanto.pdf?sequence=1
- Munir. 2012. Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung
- Murtiwiayati dan Glenn Lauren. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. Volume 12 Nomor : 2, Desember 2013. Diambil Dari: murtiwiayati.staff.gunadarma.ac.id/Publications/files/2058/jurnal+Android.pdf
- Muhson Ali. 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)
- Putra Daniel. R. 2016. Panduan Praktis Dan Jitu Jago *CorelDraw X7*. Cirebon: CV. ASFA Solution.
- Prasetya Didik Dwi. 2013. Membuat Aplikasi SmartPhone MultiPlatform. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Permana Silvester Dian Handy. 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. A.S Dan M. Shalahuddin. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika.
- Rizky Soetam. 2013. Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Setiyawan Andri. 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
- Sari Putri Intan, Purnama Bambang Eka. Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar Negeri Sooka I Punung Kabupaten Pacitan. Vol 7, No 1 Tahun 2015. Diambil Dari: ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1334
- Safaat Nazruddin .H. 2015. Pemrograman Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika.
- Soenyoto Partono. 2017. Animasi 2D. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- 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
- Zahriyatun Anggi, Anisa Berlilana, Tri Astuti. E-Tung Edugame Berhitung Sebagai Media Berhitung Untuk Anak Tk. Vol. 7 No.2 Agustus 2014. Diambil Dari: ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/view/246
- Zamroni M. Rosidi, Nizar Suryaman, Ahmad Jalaluddin. 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