

DAFTAR PUSTAKA

- Anggra. 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan *Game* Berbasis *Flash*. Yogyakarta: Gava Media
- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Choizes. 2017. Pengertian Skala Likert dan Contoh Cara Hitung Kuesionernya. Diambil dari : <https://www.diedit.com/skala-likert/>. (3 Agustus 2017)
- Darmadi, Hamid. 2011. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabet, cv.
- Eliza, Fivia dan Candra Oriza.2011. Penggunaan Program *Autocad* 2010 Dalam Pembelajaran Gambar Listrik. ISSN : 2086 – 4981, Vol. 4 No. 1, September 2011. Diambil dari : jurnal-tip.net/jurnal.../file/2Vol.4No1Sep2011-Fivia%20Eliza-Oriza%20Candra.pdf. (26 Juli 2017)
- Fanny, Oktaviani Martha. 2014. Analisis Uji Komparasi Sistem Operasi Pada *Android* Dan *Blackberry*. Vol.8 No.3, Tahun 2014. Diambil dari : oktaviani.staff.gunadarma.ac.id/Publications/files/2134/android.pdf. (26 April 2017)
- Fauzi, Muhamad, Rinda Cahyana, Dewi Tresnawati. 2013. Pembuatan *Game* Edukasi Pengenalan Karies Untuk Anak Usia 6 – 8 Tahun.ISSN : 2302-7339, Vol. 10 No. 15, Tahun 2013. Diambil Dari : sttgarut.ac.id/jurnal/index.php/algorithm/article/viewFile/67/60. (30 Agustus 2017)
- Harsono, Ma'ruf. 2014. Pengaruh Bermain *Game* terhadap Perkembangan Remaja. Diambil dari: related:kambing.ui.ac.id/onnopurbo/ebook/ebookSU2013/SuryaUnivPengaruh-Bermain-Game-terhadap-Perkembangan-Remaja.pdf. (2 Mei 2017)
- Herdiansyah, M.yanyan dan Afrianto Irawan. 2013. Pembangunan Aplikasi Bantu dalam Menghafal *al-Qur'an* berbasis *mobile*. ISSN : 2089-9033, Vol.2 No.2, Oktober 2013. Diambil Dari:komputa.if.unikom.ac.id/jurnal/.../2.2.10.2013-01-08-2089-9033. (5 Mei 2017)
- Hartono, dody Suryo dan Rudjiono Daniel. 2015. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris "*Theme I Have A Pet*" Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting. Vol. 8 No.1, April 2015. Diambil dari : journal.stekom.ac.id/index.php/PIXEL/article/download/154/147. (26 Juli 2017)

- Hendrawansyah, Rudi dan Pamudi Y. Tyas Catur .2009. Multimedia Pembelajaran *LITHOSFER* untuk SMK Kelas X. ISSN 1414-9999, Vol. 5 No. 2, Oktober 2009. Diambil Dari : cloud.politala.ac.id/.../%5BJurnal%5D%20MULTIMEDIA%20PEMBELAJARAN%2009.pdf. (26 April 2017)
- Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker – Software* Penampung Kreativitas, Inovasi, dan Imajinas Bagi *Game Designer*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Munir. 2012. Multimedia – Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: CV Alfabeta. Munir. 2013. Multimedia - Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: C.V Alfabeta.
- Murtiwiwati dan Lauren Glenn. 2013. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis *Android*. ISSN : 1412-9434, Vol. 12 No. 2, Desember 2013. Diambil Dari : murtiwiwati.staff.gunadarma.ac.id/Publications/files/2058/jurnal+Android.pdf. (25 April 2017)
- Nugroho, Budi Sulistiyo. 2012. Gambar Teknik 2D Autocad 2010. Cepu : AKAMIGAS – STEM
- Nuraeni, Fitri , Susanto, Dani Kustiawan. 2016. Pengembangan Aplikasi Pupuh Sunda Berbasis *Android* Menggunakan *Intel XDK*. Vol.6 No.2, Juli 2016. Diambil Dari : www.sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/ST/article/view/117/117. (16 Mei 2017)
- Nurhasanah, Youllia Indrawaty dan Destyany Selyelda. 2011. *Implementasi Model Cmifed* Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia Tk Dan *Playgroup*. No.2 Vol.2, Mei Agustus 2011. Diambil Dari : lib.itenas.ac.id/kti/wpcontent/uploads/2013/.../No.-2-Vol.-2-Mei-Agustus-20111.pdf. (26 April 2017)
- Novaliendry, Dony. 2013 . Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas Ix Smpn 1 Rao) . ISSN : 2086 – 4981, Vol.6 No.6, September 2013. Diambil Dari : jurnal-tip.net/jurnalresource/file/10vol16no2sep2013Dony%20Novaliendry.pdf. (30 Agustus 2017).
- Purnasiwi, Rona Guines dan Kurniawan Mei P. 2013, Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2D “Kerusakan Lingkungan” Dengan Teknik Masking. Vol. 14 No. 04, Desember 2013. Diambil Dari : <http://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/viewFile/145/130>. (26 April 2017)
- Permana, Silverter Dian Handy. 2015. Pembangunan Aplikasi *Game* Android Pengenalan PolaWarna Pada Paud Posdaya. ISSN : 2085-3688 ; e-ISSN : 2460-0997, Vol. 7 No. 2, November 2015. Diambil Dari : oaji.net/pdf.html?n=2016/1669-1482154250.pdf. (6 Agustus 2017)

- Putra, Dian Wahyu , A.Prasita Nugroho , Erri Wahyu Puspitarini. 2016. Game Edukasi Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. Vol.1 No.1, Maret 2016. Diambil Dari : ejurnal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/download/7/12. (30 Agustus 2017)
- Rizky, Soetam. 2011. Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak . Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rosa, A. H., dan Shalahuddin M. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.
- Rosyida, Susy. 2017. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Vitamin Yang Terkandung Di Dalam Buah. ISSN 2442-2444, Vol.III No.1 Februari 2017. Diambil Dari: ejournalab.com/index.php/jti/article/viewFile/125/pdf. (26 Juli 2017)
- Safaat, Nazruddin H. 2015. *Android - Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android*.Revisi Kedua.Informatika Bandung.
- Sudjimat, Dwi Agus, Tuwoso, Purnomo. 2016. Model Alternatif Pengembangan SMK Di Indonesia. ISBN: 978-979-49-589-8-8, 24 September 2016. Diambil Dari : pasca.um.ac.id/wpcontent/uploads/2016/10/PROSIDING-SEMNAS-PKJ-2016.pdf. (25 April 2017)
- Sholihin, Miftahus dan Farouq Kemal. 2016. *Game Pass-Puzz* dengan *Construct2*. ISSN : 2503-07103, 1 April 2016. Diambil Dari : [journal.unisla.ac.id/pdf/112112016/Jurnal %20Game%20Miftahus-Kemal.pdf](http://journal.unisla.ac.id/pdf/112112016/Jurnal%20Game%20Miftahus-Kemal.pdf). (25 April 2017)