

DAFTAR PUSTAKA

- Abadiyatrohmah. 2012. *Belajar Matematika, Waktu, Sudut, dan Kecepatan*. PT Balai Pustaka (Persero). Jakarta Timur.
- Affandi, M. 2018. *Teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*. Penerbit YNHW.
- Apriyani, R., & Wibawanto, S. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Kelas Vii Smp Negeri 1 Trenggalek. *TEKNO*, 15(1).
- Asmoro S.W. & Joko Pramono 2019. *Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI. Kompetensi Keahlian Multimedia. Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*.
- Bonai, A. A. N., Nugraheny, D., & Agustian, H. 2019. Introduction to Yogyakarta Icons in The Game of Running Challenge. *Compiler*, 8(1), 35-44.
- Cholik, C. A. 2017. Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(6), 21-30.
- Ferdinandus, Sandy., Wowor, H. F., Lumenta, A. S., & Rumagit, A. (2012). Perancangan Aplikasi Surat Masuk Dan Surat Keluar Pada PT. PLN (Persero) Wilayah Suluttenggo. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 1(1).
- Filus, T. 2017. Pengenalan Bahasa Pemrograman C#. *Online) Tersedia: [http://www. codepolitan. com/pengenalanbahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b](http://www.codepolitan.com/pengenalanbahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b)*
- Gumelar, M. S., 2018. *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. An1mage.
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. 2016. Penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi. *Telematika*, 9(1).
- Handriyantini, E., Kom, S., & Mt, M. (2009). Permainan edukatif (educational games) berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar. *Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia*.
- Imaduddin, A., & Permana, S. 2018. Menjadi Android Developer Expert. *Bandung: PT Presentologics*.
- Kevin, A. A. 2017. Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall.

- Kusumasari, P. R., & Asri, I. G. A. S. 2020. Missouri Mathematics Project Berbantuan Media Question Card Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 432-444.
- Kusumasari, P. R., & Asri, I. G. A. S. 2020. Missouri Mathematics Project Berbantuan Media Question Card Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 432-444.
- Lestari, U., Wijonarko, W., & Sukanto, S. 2018. PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT MENGGUNAKAN MEDIA KIPAS SUDUT TERHADAP HASIL BELAJAR. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN (SENDIKA) 2018*.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. 2018. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121-126.
- Nasikhah, A. N., Widihastrini, F., & Widodo, S. T. 2016. Pengembangan game education pembelajaran PKN materi menghargai keputusan bersama kelas V SD. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1).
- Nugraheny, D., & Setiawan, A. D. 2018. Interactive media to learn identifying patterns and calculating geometry objects (case study: TK ABA surya melati, Yogyakarta). *Jurnal Compiler ISSN*, 2252-3839.
- Prasetyo, E. T., & Retnowati, N. D. 2015. Penerapan Kecerdasan Buatan Pada Game “Air Strike Stta” Berbasis Client Server Pada Android. *Compiler*, 4(1).
- Purwanto, E. 2014. *Cerita di Balik Software 3D Blender*. BPPTIK Indonesia. Bandung.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. 2016. Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).
- Retnowati, N. D., & Rahmawan, M. G. 2016. Animasi E-learning Pembelajaran Matematika dan Fisika Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas 1. *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 8(2), 139-148.
- Ridoi, M. 2018. *Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2*. Maskha.
- Rosa .A .S dan M. Shalahuddin. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung.

- Sinicki Adam 2019. *Unity Untuk Pengembangan Game Android Sebuah Panduan Lengkap Untuk Desain, Pengembangan Hingga Pemasaran Game*. Yogyakarta: ANDI.
- Sitorus, L. 2015. *Algoritma dan pemrograman*. Penerbit Andi.
- Sudaryono, D. 2015. *Metodologi Riset di Bidang TI (Panduan Praktis, Teori dan Contoh Kasus)*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Sunarti, S., Rahmawati, S., & Wardani, S. 2016. Pengembangan game petualangan “si bolang” sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Cakrawala Pendidikan*, (1), 84368.
- Syaban, Rizky. M. 2015. Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Surat Masuk dan Surat Keluar Berbasis Web di Dinas Sosial Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten Garut Menggunakan Framework PHP. *Jurnal Algoritma*, 12(2), 301-311.
- Ulya, A. I. 2018. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME SPINNING WHEEL BERBASIS MODEL 4D PADA MATERI PELAJARAN ALAT PANCA INDERA MANUSIA KELAS V DI SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, UNNES).
- Zaki, A., & Edy Winarno ST, M. 2015. *Membuat Game Android dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo. Jakarta.