

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, M., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Analisis Perbandingan Kecerdasan Buatan pada Computer Player dalam Mengambil Keputusan pada Game Battle RPG. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), 226. <https://doi.org/10.12962/j24068535.v15i2.a671>
- Adiwijaya, M., S, K. I., & Christyono, Y. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Transient*, 4(1), 128–133.
- Adiwisastra, M. F. (2015). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1), 205–211. <https://doi.org/10.31311/ji.v2i1.67>
- Aisy Muhammad R, Dyah Ayu Irawati, D. E. F. R. (2017). RANCANG BANGUN GAME FIGHTING PEWAYANGAN BAHURAKSA ARENA. *Jurnal Informatika Polinema*, 3(2), 39–44.
- Al Irsyadi, F. Y., & Rohmah, A. N. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Game Edukasi Bagi Anak Autis Tingkat Sekolah Dasar Di Rumah Pintar Salatiga. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 91–98. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.837>
- Alvian Putra Mahardhika, D. K. (2015). PEMBUATAN GAME ANDROID 2D PETUALANGAN MR.KENTANG MENGGUNAKAN UNITY. *JURNAL ILMIAH GO INFOTECH*, 21(2), 9–16.
- Amrudin, Muchtar Marhum, R. (2013). *IMPROVING THE ABILITY IN USING SIMPLE PRESENT TENSE SENTENCES THROUGH SUBSTITUTION DRILL*. 1(2), 1–12.
- Angela, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78–88. <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>
- Apriyandi, D., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2019). *Penerapan Endless Runner Game untuk Memperkenalkan Pariwisata Kota Pontianak*. 7(3), 171–175.
- Arifin, Y., Handoko, B., & Nurtanio, V. K. (2013). Aplikasi Game Quiz Animals Berbasis Windows 8. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 4(2), 757. <https://doi.org/10.21512/comtech.v4i2.2509>
- Aris Dwi Suprayogo, Agus Setia Budi, S. N. F. (2017). GAME BALAP SEPEDA ONTEL BERBASIS ANDROID. *J-TIIES*, 1(1), 487–494.
- Astawa, I. G. S. (2012). PENGGUNAAN METODE KECERDASAN BUATAN RUNUT MAJU DALAM MEMECAHKAN PERMASALAHAN GAME LABIRIN. *Jurusan Ilmu Komputer Universitas Udayana*, 5(1), 1–9.

- Chamidy, T., & Agasta, H. (2011). Sistem Pendukung Pembelajaran Tenses Untuk Tingkat Dasar Berbasis Sistem Pakar Menggunakan Metode Forward Chaining. *Matics*, 4(4), 155–164. <https://doi.org/10.18860/mat.v0i0.1568>
- Dedi Saputra, A. R. (2017). Pembuatan Aplikasi Game Kuis “Pontianak Punye” Berbasis Android. *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, 5(2), 71–84.
- Eko, K. A. (2019). Aplikasi Pengenalan Wayang Dengan Side Scroller Game Berbasis Android. *Krea-Tif*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.32832/kreatif.v7i1.2045>
- Elfitriani, Kustini, R., & Kusnasari, S. (2014). An observation on students’ ability in using 5 basic tenses (simple present tense , simple past tense , present perfect tense , present continuous tense , and present future tense) for speaking english. *Jurnal SAINTIKOM*, 105–112. Retrieved from <https://lppm.trigunadharma.ac.id/public/fileJurnal/hp2Lhpvq3> Fitri Journal.pdf
- Erni Astuti, Edhy Sutanta, U. L. (2013). Aplikasi Virtual Game Kartu Kejujuran Menggunakan Adobe Flash CS3. *Jurnal SCRIPT, Jurusan Teknik Informatika, FTI, IST AKPRIND Yogyakarta*, 1(1), 24–31. Retrieved from <http://journal.akprind.ac.id/index.php/script/article/view/41/26>
- Fernando, E., & B, M. R. P. (2014). PERANCANGAN GAME EDUKASI ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BERBASIS ANDROID (. *Jurnal Ilmiah Media SISFO*, 8(2), 114–127.
- Fika Megawati. (2016). KESULITAN MAHASISWA DALAM MENCAPAI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SECARA EFEKTIF. *JURNAL PEDAGOGIA*, 5(9), 147–156. Retrieved from <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/246>
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Hakim, M. A. R. (2016). URGENSI PENGGUNAAN BAHASA INGGRIS BAGI MASYARAKAT INDONESIA DALAM MENJALANI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA). *At-Ta’lim*, 15(2), 267–281. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hendini, A. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK). *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, 4(2), 107–116.
- Herriyance, Handrizal, S. D. F. (2017). *ANALISIS ALGORITMA RABIN-KARP PADA KAMUS UMUM BERBASIS ANDROID*. 2(1), 64–74.
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak

- Sekolah Dasar Ellbert. *Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 08(02), 57–64.
- Hwansoo Kang and Jinhyung Cho. (2015). Case Study on Efficient Android Programming Education using Multi Android Development Tools. *Indian Journal of Science and Technology*, 8(12), 83–89. <https://doi.org/10.17485/ijst/2015/v8i>
- I. Dora, W. Rita, P. S. (2015). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global*, 6(1), 7–14.
- Juansyah Andi. (2015). PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA). *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8. Retrieved from elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375
- Juriana, J. (2018). Pentingnya Penggunaan Bahasa Inggris dalam Komunikasi Dakwah pada Era Global. *Mawa'izh: Jurnal Dakwah Dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan*, 8(2), 241–258. <https://doi.org/10.32923/maw.v8i2.773>
- Kusniyati, H., & Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). *Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja*. 1–9. Retrieved from publication.petra.ac.id
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Nikensasi, P., & Kuswardayan, I. (2012). Rancang Bangun Permainan Edukasi Matematika dan Fisika dengan Memanfaatkan Accelerometer dan Physics Engine Box2d pada Android. *Jurnal Teknik ITS*, 1(September 2012), 255–260.
- Nikhil M. Dongre , Tejas S. Agrawal, A. prof. S. D. P. (2017). A Research On Android Technology With New Version Naugat(7.0,7.1). *IOSR Journal of Computer Engineering*, 19(02), 65–77. <https://doi.org/10.9790/0661-1902016577>
- Novaliendry, D. (2013). APLIKASI GAME GEOGRAFI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF (STUDI KASUS SISWA KELAS IX SMPN 1 RAO). *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & PENDIDIKAN*, 6(2), 106–118.
- Nurhadiyan, T., & Arisona, E. (2017). *PERANCANGAN APLIKASI STRATEGI FORMASI FUTSAL BERBASIS ANDROID*. 4(2).

- Prasetyo, B., Agustina, I., & Gufroni, M. (2017). Perancangan Game Puzzle Pemadam Kebakaran Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG). *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 2(2), 67–72. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v2i2.473>
- Purwahida, R. (2017). INTERAKSI SOSIAL PADA KUMPULAN CERPEN POTONGAN CERITA DI KARTU POS KARANGAN AGUS NOOR DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN SASTRA DI SMA. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 118–134. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Ramansyah, W. (2015). *PENGEMBANGAN EDUCATION GAME (EDUGAME) BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR*. 2(November), 1–9.
- Ridwan, M., & Prasetyawan, P. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Adventure of Frunimal Untuk Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 763. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1599>
- Rina Devianty. (2017). BAHASA SEBAGAI CERMIN KEBUDAYAAN. *JURNAL TARBIYAH*, 24(2), 226–245.
- Rofiq, M., & Fathul Uzzy, R. (2014). PENENTUAN JALUR TERPENDEK MENUJU CAFE DI KOTA MALANG MENGGUNAKAN METODE BELLMAN-FORD DENGAN LOCATION BASED SERVICE BERBASIS ANDROID Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ASIA Malang. *Jurnal Ilmiah Tekniologi Dan Informasi ASIA*, 8(2), 49–64.
- Roisa, A. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU YU-GI-OH UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN SEJARAH PADA MATERI INDONESIA MASA ISLAM DI KELAS X IPS SMA Awam Roisa. *E-Journal Pendidikan Sejarah*, 2(3), 26–37.
- Sanjaya, C. B. M. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Bali pada Platform Android. *Merpati*, 2(1), 1–11.
- Septiana, F. dan T. I. (2019). PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SEBAGAI BAHASA ASING BAGI PEMBELAJAR USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 63–74. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- SETIYO BUDI NUGROHO, A., & Khairani, K. (2018). Membangun Third Person Game 3D Dengan Unity Berlatar Budaya Lokal. *Jurnal ELTIKOM*, 1(2), 71–83. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v1i2.24>
- Singkoh, R. T., Lumenta, A. S. M., & Tulenan, V. (2016). Perancangan Game FPS (First Person Shooter) Police Personal Training. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(1), 28–34.
- Urva, G., & Siregar, H. F. (2015). Pemodelan UML E- Marketing Minyak Goreng.

Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(2), 92–101.

Winata, E., & Setiawan, J. (2013). Analisis dan Perancangan Prototipe Aplikasi Tracking Bis Universitas Multimedia Nusantara pada Platform Androi. *Jurnal ULTIMA InfoSys*, 4(1), 34–44. <https://doi.org/10.31937/si.v4i1.240>

Kurniawan, Lanny dan Ament, Kenneth W (2016) *Talk Active: Senior High School Year X (edisi 2016)*. Bogor: Yudhistira.