

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital, Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Efendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1), 41.
- Efwan, D. F. A., Bunyamin, & Wahyudin. (2014). Pengembangan Game Edukasi 3 Dimensi Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak. *Jurnal STT-Garut*, 11(1), 1–7.
- Enterprise, J. (2018). *Otodidak Adobe Illustrator*. Jakarta: PT Gramedia.
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar. *Sustainable*, 08(02), 57–64.
- Infante, A. (2014). *Programming A Game With Unity*. MakeUseOf.
- Lampel, J. (2015). *The Beginners Guide To Blender*. blenderhd.com.
- Lindberg, R. S. N., & Laine, T. H. (2018). Formative Evaluation of An Adaptive Game for Engaging Learners of Programming Concepts in K-12. *International Journal of Serious Games*, 5(2), 3–24. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v5i2.220>
- Manurung, T. H. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Logika Dan Algoritma Dengan Menggunakan Metode Computer Based Instruction. *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, 3(1), 84–89.
- Munir, R. (2011). *Algoritma Dan Pemrograman Dalam Bahasa Pascal Dan C*. Bandung: Informatika Bandung.
- Nama, G. F., Pamungkas, A. D., Mardiana, & Septama, H. D. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Koleksi Permainan Aksara Lampung (Koper Apung) Berbasis Android Menggunakan Metode Scrum. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(4), 421–430. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961096>
- Nasution, J. A., Neviyarni, N., & Alizamar, A. (2017). Motif Siswa memiliki Smartphone dan Penggunaannya. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 15. <https://doi.org/10.29210/02017114>
- Nugraha, A. C., Khairudin, M., & Hertanto, D. B. (2017). Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 92–98.
- Nugroho, A. (2015). Pengenalan algoritma pemrograman melalui simulasi robot. In *UPN "Veteran" Yogyakarta* (pp. 1–7).
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13(1), 184–190. Retrieved from <http://www.jurnal.sttgarut.ac.id/index.php/algoritma/article/view/323>
- Rifai, W. A. (2015). Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android.

- Rosa, A. ., & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak. Informatika Bandung*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sitorus, L. (2015). Algoritma Dan Pemrograman. In *CV. ANDI* (p. 2). Yogyakarta: CV. ANDI.
- Tutorials Point (I) Pvt. Ltd. (2017). *Microsoft Visio*. Tutorials Point (I) Pvt. Ltd. Retrieved from <https://store.tutorialspoint.com>
- Udjaja, Y. (2018). Gamification Assisted Language Learning for Japanese Language Using Expert Point Cloud Recognizer. *International Journal of Computer Games Technology*, 2018. <https://doi.org/10.1155/2018/9085179>
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform*, 1(1), 1–8.