

DAFTAR PUSTAKA

- Bektiningsih, K., Roziqin, Trimurtini, Nugraheni, N., & Sari, E. F. (2020). Android-Based Educational Game Of Triangular And Rectangular Area As A Measurement Learning Media For Elementary Students. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(2), 1596–1599.
- Caesar, R. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), 113–134.
- DeLancey, C. (2017). *A Concise Introduction to Logic*. New York: Open SUNY Textbooks.
- Gata, W., & Gata, G. (2013). *Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Iswari, N. M. S. (2015). Review Perangkat Lunak StarUML Berdasarkan Faktor Kualitas McCall. *Ultimatics : Jurnal Teknik Informatika*, VII(1), 72–81.
- Kusbandrijo, B. (2016). *Dasar-Dasar Logika*. Jakarta: Prenada Media.
- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2015). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Srijaya Negara. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 59–67.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 2(2), 165–179.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58.
- Putra, M. T. M., Sari, A. K., & Risnasari, M. (2018). Pengembangan Game Educative Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah EDUTIC*, 5(1), 39–47.
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 44–49.
- Safaat H, N. (2012). *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android* (Revisi). Bandung: Penerbit Informatika.

- Setiawati, W. (2018). Peningkatan Kecerdasan Logika-Matematika Melalui Biblioterapi Pada Anak Usia Dini Kelompok A Kober Warna Plus. *Jurnal CERIA*, 1(4), 7–15.
- Siyoto, D. S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Stemkoski, L., & Leider, E. (2017). *Game Development with Construct 2 : From Design to Realization*. New York: Apress.
- Sudaryono. (2015). *Metodologi Riset di Bidang TI (Panduan Praktis, Teori, dan Contoh Kasus)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Unhelkar, B. (2018). *Software Engineering with UML*. Boca Raton: CRC Press.
- Weruin, U. U. (2017). Logika, Penalaran, dan Argumentasi Hukum. *Jurnal Konstitusi*, 14(2), 374–395.
- Yulia, Purba, N. M. B., & Nasir, J. (2019). Aplikasi Game Edukasi Matematika Berbasis Android. *Indonesian Journal of Computer Science*, 8(2), 101–112.
- Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 10(2), 59–64.
- Yustin, J. A., Sujaini, H., & Irwansyah, M. A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 5.