

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif Rahman Hikam, dkk, 2013, *Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan*. Unnes Journal of Biology Education.
- Daroji dan Haryati, 2015, *ilmu pengetahuan alam untuk kelas 1 smp dan MTs*. Jakarta : Tiga Serangkai Mandiri.
- Didik wira samodra, dkk, 2009, *multimedia pembelajaran reproduksi pada manusia*. Jurnal Teknologi Informasi.
- Doddie K. Permana., 2009, *Desain Tekstil Menggunakan Photoshop*. Bandung : Informatika.
- Dony Novaliendry, 2013, *Jurnal : Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO)*. Padang : Universitas Negri Padang.
- Edi Purwanto S. W, 2007, *Sekilas Tentang Adobe Phothosop CS* (<http://www.edipsw.com/opini/sekilas-tentang-adobe-photoshop-cs/>). Diakses : Sebtember 2016.
- Eka Lutfiyatun, 2015, *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe CS5 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII MTs*. Fakultas bahasa dan seni universitas negeri Semarang 2015.
- Fauzi Adi Rafrastara, 2009, *Membuat Game fighting dengan flash*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- M. Rosidi, dkk, 2013, *Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5*. JurnalTeknika.
- Mahardika Abdi Prawira Tanjung, 2011, *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah*. Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia.
- Mochammad Hanif, 2016, *100 game seru cara asyik belajar*. Yogyakarta : Saufa.
- Muhammad Fauzi, dkk, 2013, *Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Karies Untuk Anak Usia 6-8 Tahun*. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut.

- Musrid Yunus, dkk, 2015, *Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar*. Jurnal Informatika Mulawarman.
- Meier, 2012, *professional android<sup>TM</sup> 4 application development*. New York : John wiley& sons.
- Nataniel dengan dan Heliza Rahmania Hatta, 2009, *jurnal :Perancangan sistem informasi terpadu pemerintah daerah kabupaten paser*. Jurnal Informatika Mulawarman.
- Nazruddin Safaat H, 2011, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika Bandung.
- Rabiatul Adawiyah dan Dwi Purbowati, 2014, *Mengenal cabang-cabang ilmu pengetahuan alam (ipa) dan dasar filosofinya (fisika, kimia, biologi, dan astronomi)*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung : Modula.
- Rudi Hendrawansyah dan Y. Tyas catur pamudi, 2009, *Multimedia pembelajaran lithosfer untuk sma kelas x*. Jurnal Teknologi Informasi.
- Ryan Henson Creighton, 2010, *Unity 3D Game Development by Example*. Birmingham – Mumbai.
- Sabar Nurobman, 2013, *Peningkatan Thinking Skills melalui pembelajaran IPA berbasis konstruktivisme di sekolah Alam*.
- SantikaDewi, 2013, *Perancangan role online system ticketing raharja (rooster) dalam mendukung sistem pelayan pada perguruan tinggi raharja* (<http://santika.ilearning.me/2-1-teori-umum/2-1-4-konsep-dasar-analisis-sistem/>). Diakses November 2016.
- Sudarmawan, dan Dony Ariyus, 2007, *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Wahyu Wibisono dan Lies Yulianto, 2010, *Perancangan Game edukasi untuk media pembelajaran pada sekolah menengah pertama persatuan guru republik Indonesia gondang kecamatan nawangan kabupaten pacitan*. Journal Speed.
- Wiwik Akhirul Aeni, 2009, *Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan)*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

Yetty Auliaty, 2011, *meningkatkan sikap ilmiah siswa dalam pembelajaran ipa melalui media audio visual di kelas v sdn jakasampurna 1 bekasibarat*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Yogi dan Bambang, 2013, *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar*. Journal Speed.