

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi, (2013), *Membuat Game Edukadi Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6*,  
Jl. MT. Hartanto 637 Semarang, Wahan Komputer.
- Kusumaningrum, Trianan. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Perancis Di SMA Negeri 2 Kalaten*. Skripsi S1. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahas dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mahafi, Galang Aditya, 2013, Game edukasi Penyakit Malaria dan Cara Pencegahannya. Jurnal Ilmiah Komputer dan informatika.Vol(2) No.2 bandung : UNIKOM.
- Nurhasanah, Teti. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Game edukasi Menggunakan Maromedia flash 8 Pada Mata Kuliah Pengembangan Berbasis Objekdi di Prodi PTIK*. Skripsi S1. Padang : Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer FKIP UBH.
- Rusman, dkk (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta. Rajawali Pers.
- S, Rosa. A dan Salahudin. 2013. *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: penerbit informatika.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Jakarta : Penerbit Alfabeta
- Vitianingsih, Anik Vega. 2016. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Surabaya : Teknik Informatika FT Universitas Dr. Soetomo.

Wikipedia.2019.Android (sistem operasi), (online), ([https://id.wikipedia.org/wiki/Android\\_\(sistem\\_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))) diakses 24 Maret 2018.