

## Daftar Pustaka

- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan Edukasi Game Sebagai Strategi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Islam* , 1 (1), 139-158.
- Ekojono, Arif, S. N., & Putra, D. K. (2018). Rancangan Bangun Game Monopoli Edukasi Dengan Latar Belakang Pengetahuan Adat Istiadat di Indonesia. *Jurnal Informatika Polinema* , 4, 2407-070X.
- Oktagalu, G. Q., Purnomo, E., & Tijani, A. (2018). Pengembangan Game Edukasi Ilmu Tajwid Berbasis Android. *Jurnal Informatika Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid* .
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi RPG Matematika. *Jurnal Eduma* , 6 (1), 2086-3918.
- 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* , 2502-5716.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurna STT Garut* , 13 (1), 2302-7339.
- Ramadhan, K., Astuti, L. W., & Verano, D. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global* , 6 (1), 2477-3786.
- Syafaat, H. (2014). Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartpone dan Tablet Pc Berbasis Android. *Informatika* .
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Inroformatika* , 1 (1), 2502-3470.