

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, i., & Furqon, R. M. (2018). The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android . *Jurnal Sistem Informasi Bisnis* , 141-148.
- Agustina, R., & Chandra, A. (2017). ANALISIS IMPLEMENTASI GAME EDUKASI “THE HERO DIPONEGORO” GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS. ATTAROQIE MALANG. *Jurnal Teknologi Informasi* , 2086-2989 .
- Emka, H. A. (2017). Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model . *Integer Journal* , 10-20 .
- Kompas.com. (2019, Desember 18). Ini aplikasi game yang paling banyak diunduh selama satu dekade terakhir.
- Panggayudi, D. S., Suweleh, W., & Ihsan, P. (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology* , 255-266.
- Rawendy, D., Ying, Y., Arifin, Y., & Rosalin, K. (2017). Design and Development Game Chinese Language Learning with Gamification and using Mnemonic Method . 61-67.
- Sanjaya, R., Christanti, A. R., & Prayogo, M. S. (2017). *Mudah membuat game edukasi berbasis android*. Jakarta: Kelompok Gramedia.
- Septiko, W. A., Akbar, M. A., & Afirianto, T. (2018). Pengembangan Game Edukasi Platformer Kisah Gajah Mada Menyatukan Nusantara Menggunakan Metode Iterative With Rapid Prototyping . *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* , 5983-5989.
- Tijani, A. (2018, April 7). Skripsi Pengembangan Game edukasi Pengenalan Ilmu Tajwid.
- Tijani, A., Oktagalu, G. Q., & Purnomo, E. (2018). Pengembangan Game Edukasi Ilmu Tajwid Berbasis Android. *Jurnal Informatika*.