

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Siswanto, "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar," *Journal Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol V, no. 4, p. 37, 2013.
- [2] H. Maulana and M. A. Aliska, "Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII (Study Kasus SMP XYZ)," *Majalah Ilmiah UNIKOM*, vol. XVI, no. 2, p. 146, 2018.
- [3] E. Handriyantini, "Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar," *Makalah pada Konferensi dan Temu Nasional TIK*, Malang, 2009.
- [4] A. N. Putri and S. Asmiatun, *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta : Deepublish, 2017.
- [5] A. Nilwan, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta : Elex Media Komputindo, 2008.
- [6] K. Brown, "How Ralph Baer Became 'The Father of Video Games'". *Telegraph*, 2014. [Online]. Available : <https://www.telegraph.co.uk/culture/culturenews/11279374/ralph-baer-inventor-video-games.html>. [Accessed April 4, 2019].
- [7] A. Trisnadoli, "Analisis Kebutuhan Kualitas Perangkat Lunak Pada Software Game Berbasis Mobile," *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, vol. II, p. 67-74, 2015.
- [8] Risnita, "Pengembangan Skala Model Likert," *Edu-Bio*, vol. III, 2012.
- [9] A. Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta : CV Andi Offset, 2009.
- [10] R. Roedavan, *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung : Informatika, 2017.

