

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, L, D. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Simtrise Vol. 8 No. 1, April 2017, ISSN : 2252-4983.
- Maesaroh, S. (2016). Pembelajaran Interaktif Pengenalan Nama Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD Kelas 3 Berbasis Android. Jurnal Sisfotek Global Vol. 6 No. 1, Maret 2016, ISSN : 2088-1762, ISSN : 2580-0450.
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. Jurnal Telematika Vol. 7, No. 2 Agustus 2014.
- Sholihin, M & Farouq, K. (2016). Game Pass-Puss Dengan Construct 2. Jurnal Joutica-Press ISSN 2503-07103 April 2016.
- Sahputra, A. (2014). Perancangan Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus : SDN.58/VII Teluk Rendah Sarolangun). Jurnal Ilmiah Media Processor Vol. 9 No. 1, Februari 2014, ISSN : 1907-6738.
- Syahputri, R & Rakhmawati, F. (2018). Pengaruh Multimedia Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Pada Materi Pokok Persegi Panjang Dan Persegi Kelas VII Di MTS AL-ULUM Medan. Jurnal AXIOM Vol. 1, Januari-Juni 2018, P-ISSN : 2087-8249, E-ISSN : 2580-0450.
- Syuhada, A. (2014). Perancangan Aplikasi Game Rancang Bangun Angka Menggunakan Metode Exact String Matching. Jurnal Pelita Informatika Budi Darma Vol. VII, NO. 2 Agustus 2014 ISSN : 2301-9425.