

DAFTAR PUSTAKA

- Appbrain (2015). *Most Popular apps on Google Play*.<http://www.appbrain.com/stats/android-market-app-categories>.(Diakses pada 25 Juni 2015)
- Arief S. Sadiaman (2010). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ashley. 2011. *Panduan Pemula Menggunakan Construct 2* (<https://www.scirra.com/tutorials/37/beginners-guide-to-construct-2/id/>). (Diakses tanggal 28 November 2018)
- Asori Imam. 2009. *Pemanfaatan Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (<https://bdksemarang.kemenag.go.id/pemanfaatan-permainan-dalam-pembelajaran-bahasa-arab/>). (Diakses pada Oktober 2018)
- Handriyantini. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.

- Hermawan, Latus. 2010 *Random Obstacle Avoidance oleh Non Player Character menggunakan Algoritma A**. Palembang.
- Rahim, Robbi. 2014. “*Algoritma Quadtree Untuk Pendeteksian Tubrukan Pada Permainan Adventure Of Upik*”. Sumatera Utara.
- Rifai, Wafda Aditya . (2015). *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*. Yogyakarta.
- Safaat, Nazarudin. 2013. ”*Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*”. Bandung : Informatika.
- Saputro, Dwi. 2015. *Surakarta pembuatan game edukasi “Bahasa Inggris Anak” Berbasis Android menggunakan Construct 2*. Surakarta.
- Suprianto Dodit & Rini Agustina. 2012, *Pemrograman Aplikasi Android*. Yogyakarta Mediako.
- Teknojurnal. (2011). *Smartphone : Semakin merakyat, semakin banyak dan semakin bergengsi*. <http://teknojurnal.com/smartphone-semakin-merakyat-semakin-banyak-dan-semakin-bergengsi/>. (Diakses pada tanggal 25 Juni 2018).