

DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F.Y., Nugroho, Y.S. 2015, Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect, *Prosiding SNATIF ke-2 : Universitas Muhammadiyah Surakarta, Kartasura, Surakarta, Indonesia*, hal.13-20.
- Ansori, Aan., Ali Imron., Maisyaroh. Pelaksanaan Supervisi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Malang 2016*
- Djaelani, H.Moh.Solikodin. 2013. Peran Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga dan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Widya*, 1(2), ISSN : 2337-6686.
- Lynceo Falavigna Braghirolli, Jose Luis Duarte Ribeiro, Andreas Dittmar Weise, and Morgana Pizzolato. Benefits of educational game as an introductory activity in industrial.
- Novaliendry, Doni. 2013, Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas Ix Smpn 1 Rao). *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*,6(2), ISSN : 2086 – 4981.
- Ossy D.E.W, TM. Zaini, Bobby Bahri. Penerapan Teknologi *Augmented Reality* pada Media Pembelajaran. *Jurnal Informasi* , Vol.13, No.1.

Rahman, Ridwan Arif., Dewi Tresnawati. 2016. Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13 (1), ISSN: 2302- 7339.

Kadir, A & Triwahyuni, T.Ch .(2013). Pengantar Teknologi Informasi.Yogyakarta: Andi.

Impantri, D., & Halimah, H. (2020). Sistem Informasi *Try Out* Berbasis Web pada SMK Darul Huda Campang Raya Sukabumi Bandar Lampung. *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)*, 3(2), 99-110.