

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, Raharjo,dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Press.
- Barokati, N., dan Annas, F. (2013). *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan)*. *Jurnal Sistem Informasi* Vol. 4 (5), 352-359
- Benny A. Pribadi. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Ekawati, P. L., & Falani, A. Z. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Link*, 22(1), 30–36.
- Falah, M. W., Nasrudin, Jayanti, Y., & Utami, S. (2014). Rumah Indonesia Bernuansa “Indonesia Negara 1000 Budaya” sebagai Sarana Informasi Sekaligus Untuk Memperkenalkan Budaya Indonesia pada Masyarakat di Perbatasan. *Program Kreativitas Mahasiswa-Gagasan Tertulis*, 10.
- Fuada, S. (2015). Perancangan Game Petualangan Pramuka Berbasis Android. *Jurnal Penerapan Ilmu-Ilmu Komputer*, 3(1), 18–35.
- Hening, D. (2011). GAME EDUKASI " RAGAM BUDAYA " SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA TENTANG PAKAIAN DAN RUMAH ADAT DI INDONESIA Sugiyanto 1). *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan, 2011*(Semantik).
- Hikmatyar, M. (2015). Analisis Pengembangan Game Edukasi “INDONESIAKU” Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–177.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurchaya, S. D. (2017). Rekayasa Game Edukasi Pengenalan Pakaian Adat di Indonesia sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Faktor Exacta Universitas Indraprasta PGRI*, 10(3), 257–265.
- Candra, A & wahyudi, T. (2015). A-Glucosidase Inhibitory Activity of Alginate Hydrolytes Produced By Acid. *Journal of Chinese Institute of Food Science and Technology*, 15(5), 33–39. <https://doi.org/10.16429/j.1009-7848.2015.05.005>

- Novriansyah, Muhammad and Willy. (2015). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Pakaian Adat Di Indonesia. *Teknik Informatika STMIK MDP Palembang*.
- Sri Suneki. (2012). *Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah*. II(1), 307–321.
- Suharmadi. (1985). Perumahan Sehat, Proyek Pengembangan pendidikan tenaga Kesehatan Departemen Kesehatan RI. Jakarta
- Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta
- Sutama. 2009. Metode Penelitian Pendidikan. Surakarta: Kurnia Offset
- Wahyu Puspitawati, N. K. C., Sunarya, M. G., & Arthana, I. K. R. (2015). Pengembangan Aplikasi Game 3D Tebak Rumah Dan Busana Adat Nusantara Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 12(1), 57–67. <https://doi.org/10.23887/jptk.v12i1.4901>
- Wahono, R.S. 2009. Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan). <http://www.m-edukasi.net/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009-ac>. Akses 13 Mei 2010
- Wardhani, R., & Yaqin, M. H. (2013). Game Dasar- Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi ' ul Fiqh Jilid I. *Teknika*, 5(2), 473–478. Retrieved from <http://journal.unisla.ac.id/pdf/11522013/RETNO.pdf>