

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Kartika. 2004. "Memacu Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Penabur*, vol. 3, p.113-128.
- [2] J. W. Miller. 2016. "World literacy: How countries rank and why it matters," *US Fed News Service, Incl. US State News; Washington, D.C.*, pp. 2–3.
- [3] Yetti, Rifda. 1997. "Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Terhadap Minat Membaca Anak Ditinjau Dari Pendekatan Stres Lingkungan,".
- [4] Triatma, Ilham Nur. 2016. "Minat Baca Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman Jogjakarta"
- [5] J. Ilmiah, I. Komputa, E. Volume, B. Issn, and J. D. Bandung. 2013. "Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah Mahardika Abdi Prawira Tanjung Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)."
- [6] Purnamasari, Elisa. 2017. "The Introduction of Classic Batik Motif to the Community Trough Game"
- [7] Wahyu Pratama. 2014. "Game Adventure Misteri Kotak Pandora," vol. 7, no. 2, pp. 13–31.
- [8] W. Sanditaria. 2012. "Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang," *Students e-Journal*, vol. 1, no. 1, p. 32.
- [9] S. Barab, M. Thomas, T. Dodge, R. Carteaux, and H. Tuzun. 2005. "Making learning fun: Quest Atlantis, a game without guns," *Educ. Technol. Res. Dev.*, vol. 53, no. 1, pp. 86–107.

- [10] Kuntowijoyo. 2001. "Pengantar Ilmu Sejarah," Makassar Univ. Negeri Makassar.
- [11] D. Tasliyaton. 2015. "Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Semarang." Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- [12] I. Maulana and A. R. Prasetia. 2015. "Prospek Dan Pemberdayaan Cerita Rakyat Nusantara Melalui Digital Storybook Sebagai Entitas Inovatif Dari Pelaku Industri Kreatif Indonesia," 2015 Paramadina Res. Day Masa Depan Mns. Indones. (Prospek dan Pemberdayaan), pp. 1–13.
- [13] A. Hartanto, R. Timothy, and J. T. Informatika. 2013. "Android Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," pp. 1–9.
- [14] M. Haris. 2018. "Evolution of Android Operating System: a Review," Asia Pacific J. Contemp. Educ. Commun. Technol., vol. 4, no. 1, pp. 178–188.
- [15] Unity. (n.d.-a). "Unity - Game engine, tools and multiplatform." [Online]. Available: <https://unity3d.com/unity>. [Accessed: 16-Oct-2016].
- [16] Unity. (n.d.-a). "Unity - Multiplatform - Publish your game to over 10 platforms." [Online]. <https://unity.com/features/multiplatform>
- [17] K. T. Martono. 2015. "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker,"
- [18] S. Nasution, "Variabel penelitian," *Raudhah*, vol. 05, no. 02, pp. 1–9, 2017.