

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Siswanto, Y., & Purnama, B. E. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 5(4).
- [2]. Eva. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. Malang. Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- [3]. Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 25-32.
- [4]. Astiti, N. M. A. G. R. (2018). Pengantar Ilmu Peternakan.
- [5]. Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). Intelligence unleashed: An argument for AI in education.
- [6]. Muhammad D. (2008). “Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*)”. *Jurnal SAINTIKOM*. 5(2), 185-186.
- [7]. Bourg, David M., 2009, *AI for Games Developers*, California, O'Reilly Media.
- [8]. Millington, Ian. 2006. *Artificial Intelligence for games*. San Francisco, U.S.A.:Morgan Kaufmann Publishers.
- [9]. Rich, Elaine and Knight, Kevin, 2009, *Mengenal Artificial Intelligence*, New Delhi: Tata McGraw-Hills.
- [10]. Reynolds, C.W. (1999). *Steering Behaviors For Autonomous Characters*. Sony Computer Entertainment, America.
- [11]. Arhandi, P.P, Prasetyo A & Rismanto, R. (2018). Penerapan Artificial Intelligence Pada Game 2D Cat VS Dog Menggunakan Finite State Machine Berbasis Android.
- [12]. Supardi, Yuniar. 2014. *Semua Bisa Menjadi Programmer Android – Case Study* Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [13]. Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty in Games (Playful Thinking)*. MIT Press.
- [14]. Hikam, Arif Rahman. 2013. Pengembangan *Game* Edukasi Visual Novel berbasis Pembangunan Karakter pada Materi Pelestarian Lingkungan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- [15]. Haryadi, T., & Aripin, A. (2015). Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi".
- [16]. Rolling, A. dan Adams, E. (2003). *Game Design*. New Riders Publishing. United States of America.
- [17]. Tang S., Hanneghan, M., El-Rhalibi, A. (2007). *Pedagogy Elements, Components and Structures for Serious Games Authoring Environment*. Proceedings of 5th International Game Design and Technology Workshop (GDTW 2007), Liverpool, UK.
- [18]. Ahmad, W. F. B. W., Shafie, A. B., & Latif, M. H. A. B. A. (2010). Role-playinggame-based learning in mathematics. *Electronic Journal of Mathematics & Technology*, 4(2), 184-196.