

## DAFTAR PUSTAKA

- Magdalena, Simanjuntak Linda. 2015. Perancangan dan Pembuatan Aplikasi *Game* Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Mengenal *Vocabulary* Untuk Siswa SD Berbasis *Android*. Medan.
- Pradhana, Andhika Putra. 2016. Peningkatan Penguasaan *Vocabulary* Menggunakan Media E-Dictionary Kelas VI SD Negeri 1 Teluk Purwokerto. Yogyakarta.
- Yesmaya, Violitta. 2014. Aplikasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris “My Picture Dictionary” untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis *Android*. Jakarta.
- Suryadi, Tjipto. 2015. Rancang Bangun Hidden Object Edugame Sebagai Alternatif Pembelajaran *Vocabulary* Bahasa Inggris Berbasis *Android*.
- Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty in Games*, The MIT Press, Cambridge
- Nuryadi, Made, S.Pd, M.Pd. “Pembelajaran menggunakan Multimedia”. Internet: <https://made82math.files.wordpress.com/2013/10/pembelajaranmenggunakanmultimedia.pdf> [June. 28, 2017]
- Statistic Solutions. (n.d.). *Paired Samples T-Test*. Retrieved August 24, 2017, from Statistic Solutions: <http://www.statisticssolutions.com/manova-analysis-paired-sample-t-test/>
- Kridalaksana, H. 1993. Kamus Linguistik. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Millah, Fadiatul. 2015. The Effect of Using Hidden Picture Puzzle Game on Vocabulary Mastery at VII Grade Students of Mts. At-Taqwa Bondowoso in The Academic Year 2014/2015. Thesis. English Education Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Jember.
- Putra, Bonaventura Satryanta. 2012. Analisis dan Pembuatan Game Ular Tangga Interaktif untuk Pembelajaran Matematika Dengan Adobe Flash CS3. Yogyakarta.
- Fajriyah, Inayatul. 2013. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar Pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta. Yogyakarta.