

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, R. dan Shalahuddin, M., 2015. Rekayasa Perangkat Lunak. In *Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung. pp.175-208.
- Anon., 2017. *Karya Tulisku*. [Online] Available at: <http://www.karyatulisku.com/2017/09/contoh-hipotesis-penelitian.html> [Accessed 13 October 2017].
- Anon., n.d. *SPSS Statistik*. [Online] Available at: <http://www.spsstatistik.com/uji-validitas-dan-reliabilitas-dengan-sps/> [Accessed 27 November 2017].
- Binanto, I., 2010. Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya. In N. WK, ed. *Multimedia Digital*. Yogyakarta: Penerbit Andi. p.2.
- Chrystanti, Y. dan Sukadi, 2015. Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumberharjo. *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, VII(3), pp.23-25.
- Chua, B.B. dan Dyson, E., 2004. *ASCILITE*. [Online] Available at: <https://www.ascilite.org/conferences/perth04/procs/chua.html> [Accessed 11 Oktober 2017].
- Dewi Fatma, G.P., 2012. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. Skripsi. Yogyakarta: eprints.uny.co.id Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hasyim, L.A.P. dan Mulyadi, V., 2015. KAJIAN PENGENALAN ALFABET UNTUK ANAK USIA 3-5 TAHUN DALAM BENTUK BOARD GAME. *Jurnal Ruparupa*, IV(2), p.143.
- Hurt, Daniel, Jenuings dan Erin, 2009. Standardized Educational Games Ratings. *Karya Tulis*.
- Irsa, D., Wiryasaputra, R. dan Primaini Sri, 2015. Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Methode (LCM) Berbasis Android. *Informatika Global*, VI(1), pp.7-9.
- Janie Arum, D.N., 2012. *Statistik Deskriptif dan Regresi Linier Berganda Dengan SPSS*. Semarang: Semarang University Press.
- Janti, S., 2014. ANALISIS VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN SKALA LIKERT TERHADAP PENGEMBANGAN SI/TI DALAM PENENTUAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN PENERAPAN STRATEGIC PLANNING PADA INDUSTRI GARMEN. *Prosiding*

Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) 2014, pp.A-155 - A160.

Mahardika, A. dan Destiana, H., 2014. Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Dan Transportasi Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, X(1), p.100.

Nadya dan Paramitha, M., 2014. Perancangan Desain Game "MONKEYKING-JOURNEY TO THE WEST". *JURNAL RUPARUPA*, III(2), pp.107-08.

Priyanto, S., Pribadi, P. dan Hamdi, A., 2014. Game Edukasi "Matching Tree" Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Telematika*, VII(2), pp.32-51.

Putra, L.D. dan Ishartiwi, 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, II(2), p.170.

Putra, D.W., Nugroho, A.P. dan Puspitarini, E.W., 2016. Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Informatika Merdeka Pasuruan*, I(1), p.46.

Roedavan, R., 2017. *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.

Rosa, D., Arianti, N.K. dan Pramudyawardani, B., 2015. Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak 4 Sampai 6 Tahun. *Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, I(1), p.40.

Sakkinah, I.S., Mushawwir, M., Wardani, N.E. & Prasetya, D.D., 2016. ADVENTURE ALPHABET GAME: GAME PENGENALAN HURUF. *Prosiding SENTIA*, VIII, p.165.

Satria, T., Rochim, A.F. dan Windasari, I.P., 2015. Perancangan Aplikasi Pembelajaran "Fruvenimial" Berbasis HTML 5. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, III(4), p.442.

Sugiyono, 2014. SATUJAM. [Online] Available at: <https://www.satujam.com/penelitian-dan-pengembangan/> [Accessed 19 August 2017].

Team, H., 2017. *Tutorial SPSS Lengkap Dengan Contoh Cara Olah Data Kuesioner*. [Online] Available at: <https://www.herugan.com/tutorial-spss-lengkap-dengan-contoh-cara-olah-data-kuesioner> [Accessed 28 November 2017].

Tian, J., 2005. SOFTWARE QUALITY ENGINEERING. In V. Moliere, ed. *TESTING, QUALITY ASSURANCE, AND QUANTIFIABLE*

IMPROVMENT. Canada: John Wiley dan Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.

Wulandari, D., 2016. *APLIKASI GAME EDUKASI TEBAK KATA DAN AKSARA LAMPUNG*. Penelitian Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Teknokrat Indonesia.