

DAFTAR PUSTAKA

- Annah, A., & Husain, H. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis *Mobile (Design Application Early Childhood Education Based Mobile)*. *CSRID (Computer Science Research And Its Development Journal)*, 8(1), 1-10.
- Busran, B., & Fitriyah, F. (2015). Perancangan Permainan (*Game*) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis *Smartphone Android* (Studi Kasus: Taman Kanak-Kanak Ikal Iqra Padang Selatan. *Jurnal Teknoif ISSN 2338-2724*, 3(1).
- Dora Irsa, Rita Wiryasaputra, Sri Primaini. 2015. Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan *Linear Congruent Method (LCM)* Berbasis *Android*. Universitas Indo Global Mandiri. Palembang.
- Handriyantini, Eva, S.Kom, M.MT. 2009. Permainan Edukatif (*Educational Games*) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- Nurmansyah, Niman. 2012. Pembangunan *Game V-Moe Attack*. Universitas Komputer.
- No, P. (22). Tahun 2006 (Standar Isi). Tersedia pada: http://www.aidsindonesia.or.id/uplo_ads/20130729141205.Permendiknas_No_22_Th_2006.pdf. (diakses tanggal 25 Desember 2013).
- Riwinoto, R. (2012). Eksperimen Komputasi Paralel Dalam Perhitungan Matrik Invers Menggunakan Metoda Eliminasi Gauss Jordan. *Jurnal Integrasi*, 4(1), 47-52.
- Schroeder, A., Mueller, O., Stocker, S., Salowsky, R., Leiber, M., Gassmann, M., ... & Ragg, T. (2006). The RIN: An RNA *Integrity Number For Assigning Integrity Values To RNA Measurements*. *BMC Molecular Biology*, 7(1), 3.
- Sari, L. K., & Sasongko, D. (2013, March). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Inseruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer*(Vol. 2, No. 1).
- Sugihartono, Dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. UNY Press. Yogyakarta.
- Supriyono, H., Nur Saputra, A., Sudarmilah, E., & Darsono, R. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat *Mobile* Berbasis *Android*. *Jurnal Informatika (JIFO)*, 8(2), 907-920.

Winata, R. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis *Android* (*Doctoral Dissertation*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).

Wulandari, A.D. 2012. *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Universitas Negeri Yogyakarta.