

## DAFTAR PUSTAKA

- AL IRSYADI, Fatah Yasin; NUGROHO, Yusuf Sulisty. *Game edukasi pengenalan anggota tubuh dan pengenalan angka untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) tunagrahita berbasis kinect*. Prosiding SNATIF, 2015, 13-20.
- Berg Maklund, Bjorn. 2014. *Working with Educational Games Fundamental guidelines for developers and educators*. UNIVERSITY OF SKOVDE.
- 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).
- CHANDRA, Fandri, et al. *Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*. Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika), 2014, 4.2.
- 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.
- DYTA, Septian Eka; SUTOJO, T. SUTOJO. *Rancang bangun aplikasi game edukasi anak Untuk mengenal bentuk dan warna benda*. Skripsi, Program Studi Teknik, Informatika-S1 Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, 2013.
- Mirza, H. (2015). *Analisis Pengembangan Game Edukasi "Indonesiaku" Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun* (Doctoral dissertation, UNY).
- Mirza.2014.*Pembuatan game kuis matematika dasar berbasis flash (studi kasus pada SD 46 Banda Aceh)*. Skripsi. [http://simtakp.uui.ac.id/dockti/MIRZA-proposal\\_skripsi.pdf](http://simtakp.uui.ac.id/dockti/MIRZA-proposal_skripsi.pdf).
- Munasik, and Budiastra, A. A. Ketut (2014) *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kinerja Guru dalam Mengajarkan Lima Pelajaran Pokok di Sekolah Dasar (Studi Kasus di Kabupaten Belitung)*. Project Report. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Nurmansyah, Niman. 2012. *Pembangunan Game V-Moe Attack*. UniversitasKomputer
- PUTRA, Dian Wahyu; NUGROHO, A. Prasita; PUSPITARINI, Erri Wahyu. *Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini*. JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, 2016, 1.1.
- Rahim, Fahmi. *Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional di Indonesia Berbasis Android*. 2016. PhD Thesis. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

ROZI, Fahrur; KHOMSATUN, Khalimatul. *Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android*. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika), 2019, 4.1: 12-18.

Saputra Ari Nopian, dkk. 2016. *Penerapan Algoritma Fisher Yates pada Edugame Gess Animals Food Groups*.

Sugihartono, Dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. UNY Press. Yogyakarta.

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.