

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mulyanto, P. P. (2018). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI "MACHING AKSARA LAMPUNGBERBASIS SMARTPHONE ANDROID. *CESS( Journal of computer Engineering System and Science)* , 9.
- Binato, I. (2010). *Multimedia Digital-dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Budianto, A. (2014). *ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI "NEED FOR SAFETY" SEBAGAI SARANA PENGENALAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN*. yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dillon. (2014). *Game Development from the Ground Up with Construct 2*. Boca Raton: Taylor & Francis Group.
- George. (2008). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (edisi Kelima)*. jakarta: PT Indeks.
- Gigih Forda, F. A. (2016). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG "AJO DAN ATU-BELAJAR BAHASA LAMPUNG" BERBASIS ANDROID DENGAN SISTEM MULTI-ENDING MENGGUNAKAN ENGINE REN'PY. 11.
- Hadikusuma, P. H. (1987). *Bahasa dan Aksara Lampung*. Bandar Lampung: FAJAR AGUNG jakarta.
- Indera. (2016). RANCANG BANGUN APLIKASI VISUALISASI KAMUS BAHASA LAMPUNG BERBASIS ANDROID. 10.
- Ishak. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ismail, A. (2007). *Educational Games*. yogyakarta: Pilar Media.
- Oesadi, R. (2016). *APLIKAASI GAME EDUKASI BUDAYA DAN AKSARA LAMPUNG*. lampung: Unila.
- Syafitri, Y. (2015). *MEMBANGUN CD INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG BAGI SISWA SEKOLAH DASAR*. LAMPUNG: UNILA.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/KA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.