

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfian. 2010. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD." 2(3):143–47. doi: 10.54371/ainj.v2i3.68.
- DIKDAS, GTK. 2021. *MODUL BELAJAR MANDIRI CALON GURU TK / PAUD*.
- Faisal, Mohammad Reza, and Universitas Lambung Mangkurat. 2020. *Pemrograman Web Dasar I: Belajar HTML 5*.
- Hartanto, Anggit Dwi et al. 2014. "Perancangan Game Multiplatform Menggunakan Scirra Construct 2 Dan Html 5." *Simposium Nasional RAPI XIII* 91–98.
- Irsyadunas et al. 2021. "Perancangan Game Edukasi Pengetahuan Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Di PAUD Tunas Bahari Padang." *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3* 00(00):XX–XX. doi: 10.1007/XXXXXX-XX-0000-00.
- Jumri. 2014. *24 Jam Menguasai HTML, JPS, Dan MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- KBBI Daring (2016) No Title,  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/anak%20usia%20dini>.
- Kemendikbud. 2023. "EYD V."  
<https://Ejaan.Kemdikbud.Go.Id/Eyd/Penggunaan-Huruf/Huruf-Abjad/>.
- Khadijah, and Armanila. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Vol. 7.
- Krisdiawan Andriyat Rio. 2019. "Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Dan Angka Berbasis Android." *Jurnal Ilmu Komputer* 10(001):43–51.
- Necerz. 2022. "Pengembangan Game Edukasi Belajar Huruf Alphabet Pada Anak Usia Dini Menggunakan Construct 2." *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI)* 2(1):212–17.
- Nurmawati, Anugrah Dewi. 2020. "Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Perpustakaan Huruf Abjad Pada Kelompok a Ra As Syafi'iyah Ponorogo." *Edupedia* 4(1):1. doi: 10.24269/ed.v4i1.424.
- Ma'ruf, F. (2021) 'Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD', *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), pp. 143–147. Available at: <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>.
- Parulian et al. 2022. "PEMANFAATAN ANDROID." 1:54–67.
- Putra. 2020. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Untuk Kelas*

*V Sd Menggunakan Unity Engine Dengan Metode Game Development Life Cycle.*

- Romadhon, Dito Arif, and Dwi Agus Diartono. 2019. "Permainan Edukasi Pengenalan Buah Untuk Anak Usia Tk Menggunakan Construct 2." *Jurnal Dinamika Informatika* 11(1):24–30. doi: 10.35315/informatika.v11i1.8145.
- Sanusi. 2012. "Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Abjad Menggunakan Construct 2." 7(1):1–12.
- Saputra, Ahmad Agung et al. 2022. "Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle ( GDLC ) Berbasis Android." *Journal Automation Computer Information System* 2(1):66–73.
- Setiawan, Iwan et al. 2020. "Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Alfabet Menggunakan Adobe Flash Cs3." *Informatika* 8(3):89–94. doi: 10.36987/informatika.v8i3.1794.
- Setyawan, David. 2015. "Pembuatan Game Edukasi ' Mengenal Huruf Abjad A-Z.'" (1):1–27.
- Sulistioningsih, Saptiyanti, and Yasin Al Irsyadi. 2018. "Game Edukasi Pengenalan Flora Dan Fauna Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini 3-5 Tahun." *JMP Online* 2(3):292–301.
- Wicaksana, Rizki Alief, and Hotma Pangaribuan. 2020. "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android." *Jurnal Comasie* 3(3):21–30.
- Winata, Rian. 2013. "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android." *Skripsi* 2(2):60.