

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, A. R. (2007). *On Game Design. Chapter 7: Gameplay* .
- Assaf B, D. 2011. *Mobile Application Testing (Best Practices to Ensure Quality)*. Amdocs, 2.
- Busran, Fitriyah. 2015. *Perancangan Permainan game edukasi belajar membaca pada anak pra sekolah berbasis smartphome android*. Jurnal TEKNOIF Vol.3 No.1 April 2015.
- Chua and Dyson, 2004. *Applying the ISO 9126 model to the evaluation of an e-learning system*, ASCILITE.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Grafika Mas, 2004.
- Dian W. P. 2016. *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. JIMP Vol.1 No.1. Universitas Merdeka Pasuruan.
- Dwi Saputro, 2015. *Pembuatan Game Edukasi “Bahasa Inggris” Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. Jurnal, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Surakarta.
- Ernest, Adams. 2010. *Fundamental Of Game Design, Second Edition*. New Rider.
- Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi: Yogyakarta
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenaga Perguruan Tinggi: Jakarta.
- Hasnida. 2014. *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*. PT. Luxima Metromedia:Jakarta.
- Henry, Samuel, 2011. *Cerdas Dengan Game*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, hal 9.
- Henry, Samuel, 2010, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

<http://id.wikipedia.org/>

- Hurd, D. Jennings, E. 2009. *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*.
- Noorlaila Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Pinus Book Publisher: Yogyakarta.
- Jamaris, Martini, 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak-Pedoman bagi Orang Tua dan Guru*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Jeff, T. 2005, *Software Quality Engineering: Testing, Quality Assurance, and Quantifiable Improvement*.
- Muchlisin Riadi. (2013, Juli 22). Kajian Pustaka. Retrieved from <http://www.kajianpustaka.com/2013/11/definisi-dan-elemen-game.html>
- Roedavan, R. 2016. *Construct 2 torial Game Engine*.
- Rosa, A. S. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*, Modula, Bandung.
- Rosa. A.S. Shalahuddin. M. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak*, 2nd ed, Bandung:Informatika.
- Rukmana, Ikhsan Kurnia Indra, 2014. "Pembuatan Game Multi Platform "Joko The Explorer" Menggunakan Scirra Construcct 2 Berbasis HTML5". Jurnal AMIKOM Yogyakarta.
- Safaat H.Nazruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Informatika. Bandung
- Setyoko. 2012. Pembelajaran Berbasis Mobile Learning. Diakses tanggal 20 Maret 2016, dari <https://id.scribd.com/doc/126520370/pembelajaranberbasis-mobile-learning>
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian*. Pustaka Baru Press: Yogyakarta.
- Suliha, 2002. Pendidikan Kesehatan Dalam Keperawatan. Jakarta: EGC.
- Sutopo, A.H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Teknokrat, 2015. *Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi*, Bandar Lampung.

- Wibisono, W & Yulianto, L. 2012. *Perancangan Game Edukasi untuk Media Pembelajaran pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondan Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan*.
- Wiyani, N.A. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Grafa Media: 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.
- Yudhiwan, N. R, Husni, T. 2014. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Warna, Huruf dan Angka untuk anak usia dini dengan 3 bahasa berbasis android*. Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.