

DAFTAR PUSTAKA

- Alom, B M Monjurul, Claire Scoular, and Nafisa Awwal. 2016. "Multiplayer Game Design: Performance Enhancement with Employment of Novel Technology." *International Journal of Computer Applications* 145(1): 27–32.
- Andiansyah, Deni. 2014. "Aplikasi Pendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-5 Tahun Berbasis Android (Pengenalan Huruf, Angka, Warna Dan Bentuk)."
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran Berbasis Internet (E-Learning). *Media Pengajaran (Jakarta:RajaGrafindo Persada, 1997)*,3., 26-35.
- Asmariansi, Asmariansia. 2016. "Konsep Media Pembelajaran PAUD." *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban* 5(1).
- Asyhari, Ardian, and Helda Silvia. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5(1): 1–13.
- Candra, Eriana, Anayanti Rahmawati, and others. 2016. "PENINGKATAN PENGENALAN HURUF MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN SANDPAPER LETTERS PADA ANAK KELOMPOK A TK ABA THOYIBAH BANYUANYAR TAHUN AJARAN 2015/2016."
- Dewi, Ghea Putri Fatma. 2012. "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash." *Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*.
- Dyta, Septian Eka, and T Sutojo Sutojo. 2013. "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Anak Untuk Mengenal Bentuk Dan Warna BENDA." *Skripsi, Program Studi Teknik, Informatika-S1 Universitas Dian Nuswantoro, Semarang*.
- Eridani, Dania, Paulus Insap Santosa, and Ridi Ferdiana. 2014. "Implikasi Game Edukasi 2D Dan 3D: Mengenal Huruf Dan Angka Terhadap Anak." *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi (JNTETI)* 3(1).
- Fitriyanti, Fitriyanti. 2015. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1--10 DENGAN MEDIA GAMBAR ASOSIATIF DI KELOMPOK B TK BUDI RAHAYU." *Pendidikan Guru PAUD S-1*.
- Irfan, Muhamad. 2015. "PEMBUATAN GAME EDUKASI INTERAKTIF PENGENALAN HURUF, ANGKA DAN WARNA UNTUK ANAK BERBASIS ANDROID." Politeknik Negeri Padang.
- Istiyani, Dwi. 2014. "Model Pembelajaran Membaca Menulis Menghitung (Calistung) Pada Anak Usia Dini Di Kabupaten Pekalongan." *Jurnal Penelitian* 10(1).

- Lieberman, Debra A, Cynthia H Bates, and Jiyeon So. 2009. "Young Children's Learning with Digital Media." *Computers in the Schools* 26(4): 271–83.
- Muazzomi, Nyimas. 2017. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint." *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 17(1): 133–42.
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010*, 1-10.
- Novaliendry, Dony. 2013. "Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO)." *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan* 6(2): 106–18.
- Nurwiyanti, Siti, Indri Astuti, and others. 2002. "Meningkatkan Perbendaharaan Kata Sederhana Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Dharma Wanita Melawi." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4(3).
- Orfanou, Konstantina, Nikolaos Tselios, and Christos Katsanos. 2015. "Perceived Usability Evaluation of Learning Management Systems: Empirical Evaluation of the System Usability Scale." *The International Review of Research in Open and Distributed Learning* 16(2).
- Purnomo, M Taofik Chulkamdi Sulis. 2016. "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI GAME INTERAKTIF PENGENALAN HURUF DAN ANGKA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DI PAUD WACHID HASYIM PONGGOK KABUPATEN BLITAR." *ANTIVIRUS: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika* 10(1).
- Purwaningsih, Esty. 2018. "Mengenal Warna, Angka, Huruf Dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif." *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer* 3(2): 203–10.
- Putra, Lovandri Dwanda, and Ishartiwi Ishartiwi. 2015. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2(2): 169–78.
- Ronimus, Miia, Janne Kujala, Asko Tolvanen, and Heikki Lyytinen. 2014. "Children's Engagement during Digital Game-Based Learning of Reading: The Effects of Time, Rewards, and Challenge." *Computers & Education* 71: 237–46.
- Sadiman, Arif S, R Rahardjo, and A Haryono. "Rahardjito (2010) Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya." *Jakarta, Pustekkom Dikbud dan PT. Grafindo Persada*.
- Sari, Fiska Komala, Farida Farida, and Muhamad Syazali. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7(2): 135–52.

- Sharma, Richa, Pratyoush K Srivastava, and Kanad K Biswas. 2015. "From Natural Language Requirements to UML Class Diagrams." In *Artificial Intelligence for Requirements Engineering (AIRE), 2015 IEEE Second International Workshop on*, , 1–8.
- Siau, Keng, Roger Chiang, and Bill C Hardgrave. 2015. "Assigning Ontological Semantics to Unified Modeling Language for Conceptual Modeling." In *Systems Analysis and Design: People, Processes, and Projects*, Routledge, 192–206.
- Sugiyono, Prof. "Dr. 2010." *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono, P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujalwo, Sukirman, and S Sukirman. 2017. "Pengembangan Game Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMP." *Manajemen Pendidikan* 12(3): 239–47.
- Tobias, Sigmund, J Dexter Fletcher, and Alexander P Wind. 2014. "Game-Based Learning." In *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, Springer, 485–503.
- Usman, M Basyiruddin, and H Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Windayana, Husen. 2018. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF, KREATIF, DAN EDUKATIF UNTUK ANAK USIA DINI." *Cakrawala Dini* 5(1).