

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, F. Rambu dan Marka Jalan. Elearning Universitas Widyagama [http://k12008.widyagama.ac.id/rl/diktatpdf/Bab6\\_Rambu\\_Dan\\_Marka\\_Jalan.pdf](http://k12008.widyagama.ac.id/rl/diktatpdf/Bab6_Rambu_Dan_Marka_Jalan.pdf) (diakses tanggal 11/10/2018).
- Arikunto, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian Program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budianto, A. (2014). Analisis dan Perancangan Game Edukasi “NEED FOR SAFETY” Sebagai Sarana Pengenalan Rambu-rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia 6-12 Tahun. *Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*.
- Bunadi, W., & Purba, K. R. (n.d.). Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas Menggunakan Flash, 1–7.
- Dony Novaliendri (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*. Vol 6. No.2, pp 1-100.
- Gary, V. (2016). Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation. *Journal of Biomedical Education*. Vol. 1, No. 1, Hal. 1-6
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish.
- Habibi, M. M. (2018). *Analisis kebutuhan anak usia dini (buku ajar SI PAUD)*. Deepublish.
- Indhumathy, P.B.B.Sc dan Thenmozhi.P, M.Sc. 2016. Assess The Knowledge and Practice On Road Safety Regulations among Primary School Children in Rural Community. *SSRG Internasioanal Journal of Medical Science (SSRG-IJMS)*. 3(8): 1-5.
- Musofa, D, Z. 2015. *Hingga September 2015, Ada 23 Ribu Kasus Kecelakaan Di Indonesia*. Retrieved from Juni 24, 2016, from <http://www.merdeka.com/otomotif/hinggaseptember-2015-ada-23-ribu-kasus-kecelakaan-diindonesia.html>
- Koesnandar, A. (2019). Pengembangan software pembelajaran multimedia interaktif. *Jurnal Teknodik*, 075-088.
- Pernanda, D., Zaus, M. A., Wulansari, R., & Islami, S. (2018, February). Effectiveness of instructional media based on interactive cd learning on basic network at vocational high school: improving student cognitive ability. In *Int. Conf. Educ. Soc. Sci. Technol* (pp. 440-444).

- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansnsi Pada Materi Jurnal Penesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1).
- "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Undang-undang Nomor 20 tahun 20 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini." n.d.
- Romadhon, G., & Murinto, M. (2014). Aplikasi Pengenalan Citra Rambu Lalu Lintas Berbentuk Lingkaran Menggunakan Metode Jarak City-block. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 2(2), 565-573.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan, Bandung : Alfabeta*.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Prenada Media.
- Sulistyanto, H., & Yuliana, I. (2016). Pengembangan Sistem Pembelajaran Konstruktivistik Berbasis Teknologi Sesuai Dengan Gaya Belajar Peserta Didik.
- Supriyono, H., Sudarmilah, E., Fadlilah, U., Rahayu, E. T., & Purwohartono, A. (2015). Rancang bangun media pembelajaran bahasa dan huruf jawa berbasis adobe flash cs6.
- Szeto, E., Cheng, A. Y. N., & Hong, J. C. (2016). Learning with social media: How do preservice teachers integrate YouTube and social media in teaching?. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 25(1), 35-44.
- Taufan, R., Trisnadoli, A., & Sari, J. N. (2015). Pembelajaran Rambu-Rambu Lalu Lintas Menggunakan Eye Tracking. *Politeknik Caltex Riau*.
- Tinambunan, A., Ginting, G. L., & Panjaitan, M. (2018). Perancangan Aplikasi Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan CAI (Computer Assisted Intruction). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 5(3), 290-295.
- Wardan, R., & Kurniadi, D. (2017). Aplikasi Multimedia Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 1-8.
- Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). Teori belajar dan pembelajaran.
- Yuliana, I. (2012). Perancangan Ragam Interaksi Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komputer Tingkat Sekolah Dasar.