

DAFTAR PUSTAKA

- Agudo, J. E., Rico, M., & Sánchez, H. (2015). *Multimedia games for fun and learning English in preschool*. *Digital Education Review*, (27), 183–204. <https://doi.org/10.1344/der.2015.27.183-205>.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Dewi, G. P. F. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD berbasis Macromedia Flash*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dinje Borman Rumumpuk. (1988). *Media Instruksional*. Jakarta : Ditjen Pendidikan Tinggi Depdikbud.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2002). *Psikologi Belajar*. PT. Rineka Cipta: Jakarta. 2005. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Rineka Cipta: Jakarta.
- E. Mulyasa. (2008). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Ghozali, Imam. (2011). “Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS”. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gullen, Ashley dan Thomas Gullen (2011). *Construct 2*. www.scirra.com/construct2, diakses tanggal 11 Maret 2019.
- Hake, R, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. *AREA-D American Education Research Association's Division*. D, Measurement and Research Methodology.
- Handriyantini. (2009). *Permainan Edukatif Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi. Malang.

- Hang, S. (2017). *Using Games to teach Young Children English Language*. Vrije Universiteit Brussel, (August).
- Hapsari. (2012). Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian* , 120-128.
- Hend. (2006). *Unified Modelling Language*. Tangerang : Raharja Enrichment Centre (REC).
- Herjanto, Eddy. (2008). *Manajemen Operasi Edisi Ketiga*, Jakarta: Grasindo.
- Hj. Chalijah Hasan, (1994). *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*, Al Ikhlas, Surabaya.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi : 2. Jakarta : PT Indeks.
- Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mayer RE & Moreno R (2003). *Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning*. *Educational Psychologist*.
- Nurkholis, D. F. (2015). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Pressman, R.S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta : Andi.
- Priyatno, Duwi. (2012). *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*. Edisi Kesatu. Yogyakarta: ANDI.

- Robbani, G. D. (2016). Game Edukasi Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Dengan Audio-Visual Untuk Anak Usia Dini. Universitas Negeri Semarang.
- Robert A. Reiser & Robert Mills Gagne. (1985). *Selecting Media for Instruction*. New Jersey: *Educational Technology Publications, Inc.*, Englewood Cliffs.
- Saputro, D. (2015). Pembuatan Game Edukasi Basaha Inggris Anak Berbasis Android Menggunakan Construct 2. Universitas Surakarta.
- Sugiarti, Yuni, S.T., M.Kom. (2013). *Analisis dan Perancangan UML (Unified Modelling Language) Generated VB 6*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamto, & Shalahuddin. (2013). *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sumantri,Mulyani. (2001).*Strategi Belajar Mengajar*.Bandung:CV Maulana.
- S. Thiagarajan. Dorothy S. Semmel. dan Melvyn I. Semmel (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University.