

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, Mohamad, Kodrat Iman S, and Yuli Christyono. 2015. "Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2." *Transient* 4(1): 128–33.
- Baytak, Ahmet, and Susan M. Land. 2010. "A Case Study of Educational Game Design by Kids and for Kids." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 2(2): 5242–46. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.853>.
- Dora et.al. 2015. "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android." *Jurnal Informatika Global* 6(1): 7–14.
- Erri Wahyu Puspitarini, Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho,. 2016. "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan* 1(1): 46–58.
- Fithri, Diana Laily, and Dave Andre Setiawan. 2017. "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini." *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 8(1): 225–30.
- Hanafri, Muhammad Iqbal, Agus Budiman, and Nugroho Arif Akbar. 2015. "Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android." *Jurnal Sisfotek Global* 5(2): 50–53.
- Irsyadi, Fatah Yasin Al, and Yusuf Sulistyono Nugroho. 2015. "Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect." *Prosiding SNATIF* 2: 1–8. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/viewFile/296/314>.
- Matematika, Abstrak, Adobe Flash Cs, Media Pembelajaran, dan Media Pembelajaran. 2017. "MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS BUDAYA

UNTUK PEMBELAJARAN PENGENALAN BILANGAN PADA ANAK USIA DINI Universitas Muhammadiyah Surabaya PENDAHULUAN Salah Satu Cabang Kajian Matematika Adalah Geometri Dengan Focus Kajiannya Yaitu Mempelajari Bentuk Atau Bangun Sua.” 2(2): 255–66.

Moreno-Ger, Pablo et al. 2008. “Educational Game Design for Online Education.” *Computers in Human Behavior* 24(6): 2530–40.

Priyanto, Sigit, Prayoga Pribadi, and Aulia Hamdi. 2014. “Game Edukasi ‘Matching Three’ Untuk Anak Usia Dini.” *Game Edukasi “Matching Three” Untuk Anak Usia Dini* 7(2): 32.

Rahman, Ridwan Arif, and Dewi Tresnawati. 2016. “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia.” *Jurnal Algoritma* 13(1): 184–90.

Sallis, James F. et al. 1997. “The Effects of a 2-Year Physical Education Program (SPARK) on Physical Activity and Fitness in Elementary School Students.” *American Journal of Public Health* 87(8): 1328–34.

Siswanto, Yogi, and Bambang Eka Putra. 2013. “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar.” *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar* 5(4): 6. <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1019>.

Vitianingsih, Anik Vega. 2016. “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.” *Inform* 1(1): 1–8.

Pressman, R. (2001). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, McGraw-Hill Inc. *Google Scholar* *Google Scholar Digital Library* *Digital Library*.

Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP- Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).

- Wibisono, W., & Yulianto, L. (2012). Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 2(2).
- Reddi, U. V., & Mishra, S. (2003). Educational multimedia. *A handbook for teacher-developers*. New Delhi: CEMCA.
- Warsita, B. (2008). Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya. *Jakarta: Rineka Cipta*, 135.
- Wulandari, R., & Sunardi, S. (2014). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis pembelajaran matematika realistik pokok bahasan kubus dan balok. *Pancaran Pendidikan*, 3(1), 131-140.
- Shin, N., Sutherland, L. M., Norris, C. A., & Soloway, E. (2012). Effects of game technology on elementary student learning in mathematics. *British journal of educational technology*, 43(4), 540-560.
- Sadiman, A. S., Sanjaya, W., & Prenada, K. A. Media Pembelajaran 1. Pengertian Media Pembelajaran.