

## BIBLIOGRAPHY

- Ahmadi, Abu.1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiyono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- Depdiknas. 2003. UU Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS, Jakarta.
- Fowler, A. and Cusack, B. 2011. Enhancing Introductory Programming with Kodu Game Lab: An Exploratory Study, *Proceedings of the 2nd Annual Conference of Computing and Information Technology Education and Research in New Zealand*, (Eds.) S, Mann. & M, Verhaart, (pp69-79), CITRENZ, Hamilton, New Zealand
- Jumali, Jumali. 2008. *Landasan Pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Kodu Game Lab. 2011. *All About Kodu*. <http://kodux.com>, Accessed on October 2<sup>nd</sup> 2012 at 01.30 PM
- Kodu Game Lab. 2013. *Kodu*. <http://research.microsoft.com/en-us/projects/kodu/> . Accessed on March 2<sup>nd</sup> 2013 at 04.30 PM
- M Echols, John dan Shadily, Hasan. 2010. *Kamus Indonesia Inggris*. Jakarta: Gramedia.
- Mansur, Mansur. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Microsoft. 2012. *What is Kodu?* . <http://fuse.microsoft.com/page/kodu>. Accessed on October 2<sup>nd</sup> 2012 at 02.45 PM
- Murniningsih, Murniningsih. 2012. *Media Bermain Interaktif Huruf Hijaiyah Berbasis Macromedia Flash 8*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mussen, Paul Henry.1988. *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Nalwan, Agustinus. 1998. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Prasetyo, Dwi S. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Jogjakarta: Think

- Pratisti, Wiwien D. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Rafidah ,Ismi Aiman. 2012. *Perancangan Game Edukatif Bertema Farming Dengan Tokoh Strawberry Shortcake*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Riduwan, and Akdon. 2007. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rochmah, Siti. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Angka Bergambar (Penelitian Pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi I Jombang Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012)*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sudjiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Suharyani, Lilis. 2010. *Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Berhitung di TK Giriwono 2* . Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya)*. Jakarta: Kencana.
- Stoolee, K. T. and Fristoe, T. 2011. Expressing computer science concepts through Kodu game lab. *Proceedings of the 42nd ACM technical symposium on Computer science education (SIGCSE '11)*. ACM, NewYork, NY, USA, pp99-104