

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adita Rifai, Wafda. 2015. "*Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*". Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- [2] Deliana, Restu. 2015. "*Pembuatan Game Komodo Island Adventure Untuk Memperkenalkan Satwa Komodo Sebagai Satwa Endemik Indonesia Dengan Metode Permainan Edugames Berbasis Desktop*". Skripsi. Universitas Widyatama: Bandung.
- [3] Suhendar, Akip. 2015. "*Perancangan Game Edukasi pada SMPMN Cidahu kelas VII berbasis Multimedia*" dalam Jurnal PROTEKINFO Volume 2 (hlm. 1).
- [4] Dharma Bhakti, Demmy. 2017. "*Game Edukasi Menara Hanoi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Logika Matematika Di SMK*" dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Volume 2 Nomor 1 (hlm. 256).
- [5] Kurniawan, Iwan. 2015. "*Implementasi Pendidikan Bagi Siswa Tunanetra Di Sekolah Dasar Inklusi*" dalam Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 (hlm. 1044).
- [6] Riwinoto, dan Arif Muspita, 2017. "*Penerapan Multiplayer Pada Aplikasi Permainan Android*" dalam Jurnal Politeknik Negeri Batam (hlm. 2).
- [7] Vega Vitianingsih, Anik. 2016. "*Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*" dalam Jurnal INFORM Volume 1 Nomor 1(hlm. 25).
- [8] Sumirah, Imas. 2019. "*Perkembangan Kognitif Usia 3 Tahun Pertama*", https://www.kompasiana.com/imas_sumirah/552c1bab6ea8348c4c8b4609/perkembangan-kognitif-usia-3-tahun-pertama , Diakses pada tanggal 13 Juli 2019 pukul 11.50.
- [9] Syifa, Nayla. 2019. "*Perkembangan Kognitif Usia 3 - 6 Tahun*", <https://www.kompasiana.com/naylasyifa/5836c255e6afbd5209f08c29/perkembangan-kognitif-usia-3-6-tahun> , Diakses pada tanggal 13 Juli 2019 pukul 11.55.
- [10] Asta Sari, Yuli. 2019. "*Perkembangan Kognitif Anak Usia 7-12 Tahun (Masa Kanak-kanak)*", <https://www.kompasiana.com/asta11/58367e7363afbdcf1c5ae879/perkembangan-kognitif-anak-usia-712-tahun-masa-kanakkanak> , Diakses pada tanggal 13 Juli 2019 pukul 12.01.

- [11] Eki Pribadi, Ganteng. dkk. 2016. "*Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sunda Dengan Implementasi Algoritma Linear Congruential Generator Dan Fuzzy Berbasis Android*" dalam Jurnal JOIN Volume 1 Nomor 1(hlm. 35).
- [12] Madcoms. 2018. *Memfaatkan Aplikasi Android Pada Sistem Operasi Windows*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- [13] Roedavan, Rickman. 2017. *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung: INFORMATIKA.
- [14] Maulana Husein, Sultan (Penterjemah). 2019. "*What is Adobe Phonegap*", <https://build.phonegap.com> , Diakses pada tanggal 30 Juni 2019 pukul 22.36.
- [15] Waskito, Danang. 2014. "*Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia*" dalam peed Journal Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi Volume 11 Nomor 3(hlm. 62).
- [16] A.S, Rosa. dkk. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: INFORMATIKA.
- [17] Khotimah, Khusnul dan Hestya Patrie. 2018. "*Rancang Bangun Sistem Informasi Poin Pelanggaran Tata Tertib Pada SMP Cenderawasih II Dengan Metodologi Berorientasi Obyek*" dalam urnal IDEALIS Volume 1 Nomor 3(hlm. 238).
- [18] Yasin Al Irsyadi, Fatah dan Yusuf Sulisty Nugroho. 2015. "*Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect*" dalam Jurnal Prosiding SNATIF Volume 2 (hlm. 15).
- [19] Wahyudi, Rizki. dkk. 2016. "*Sistem Pakar E-Tourism Pada Dinas Pariwisata D.I.Y Menggunakan Metode Forward Chaining*" dalam Jurnal Ilmiah DASI Volume 17 (hlm. 74).
- [20] Syofian, Suzuki. 2015. "*Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web*" dalam Jurnal PROSIDING SEMNASTEK (hlm. 2).