

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akbar. “Apa itu Construct 2?” Internet : <https://akbarproject.com/apa-itu-construct-2/>, Feb. 20, 2021 [Sep. 09, 2021]
- [2] A.S., Rosa and Shalahuddin, M. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika Bandung, pp. 155-156, 2016.
- [3] Duke, Richard D. “Origin and evolution of policy simulation: a personal journey”. *Simulation and gaming journal*, Vol. 42, Issue 3, Pages. 342-358, 2011. <https://doi.org/10.1177/1046878110367570>
- [4] Dwiredy, Meisi and Qalbi, Zahratul. “Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak” *RECEP*, Vol. 1 No. 2, Pages. 108-118, May 2021. <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP/article/view/31070>
- [5] Fadlillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012.
- [6] Henry, Samuel. *Cerdas dengan Game : Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, pp. 15, 2010.
- [7] Jasson. *Role Playing Game (RPG) Maker - Software Penampung Kreativitas, Inovasi, dan Imajinasi Bagi Game Designer*. Yogyakarta : C.V Andi Offset, pp. 2, 2009.
- [8] Murad, Dina Fitria, et al. “Aplikasi Intelligence Website Untuk Penunjang Laporan Paud Pada Himpaudi Kota Tangerang”. *CCIT Journal*, Vol. 7, No. 1, Pages. 44-58, Sep. 2013. <https://doi.org/10.33050/ccit.v7i1.168>
- [9] Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010.
- [10] PAUD Jateng. “Cara Belajar Anak Usia Dini (Usia 0 – 6 Tahun)” Internet : <https://www.paud.id/cara-belajar-anak-usia-dini-usia-0-6-tahun/>, April 6, 2015 [Sep. 07, 2021].
- [11] Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

- [12] Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2013 Tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif.
- [13] Prensky, Marc. *From digital natives to digital wisdom: hopeful essays for 21st century learning*. India : Corwin Press, pp.90, 2012.
- [14] Pressman, Roger S. Ph.D. *Rekayasa Perangkat Lunak Edisi 7*. Yogyakarta : Andi Offset, pp. 257, 2010.
- [15] Purwoko, Satria Aji. “Daftar Urutan Versi Android Dari Pertama Hingga Terbaru Android 12!” Internet : <https://jalantikus.com/tips/urutan-versi-android/>, Sep. 08, 2021 [Okt. 13, 2021]
- [16] Rahmawati, Anayanti. “Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 3 No. 1, Pages. 382-392, Jun. 2014. <https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>
- [17] Rendy, Islamy “Sejarah dan Perkembangan Game Mobile” Internet : <https://technologue.id/sejarah-dan-perkembangan-game-mobile/>, Jun. 27, 2020 [Mar. 01, 2022]
- [18] Rizky, Soetam. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta : Prestasi Pustaka, pp.140, 2011.
- [19] Safaat, Nazruddin. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika Bandung, pp.1, 2012.
- [20] Siadari, Coki. “Pengertian Game Menurut Para Ahli” Internet : <https://www.kumpulanpengertian.com/2015/04/pengertian-game-menurut-para-ahli.html>, Apr. 26, 2015 [Sep. 11, 2021].
- [21] Silvianita, Helva. “Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game, Lengkap!” Internet : <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>, Jun. 30, 2019 [Sep. 07, 2021].
- [22] Soebachman, Agustina. *Pemainan asyik bikin anak pintar*. Yogyakarta : IN Azna Books. 2012
- [23] Sora N. “Pengertian Adobe Photoshop adalah Software Penyunting Gambar Yang Populer” Internet : <http://www.pengertianku.net/2021/05/pengertian-adobe-photoshop-adalah.html>, May 23, 2021 [Sep. 11, 2021].
- [24] Syafnidawaty. “Model Pembelajaran Konvensional” Internet : <https://raharja.ac.id/2020/11/17/model-pembelajaran-konvensional/>, Nov. 17, 2020 [Mar. 01, 2022]

- [25] Undang-Undang Republik Indonesi No. 20 Tahun 2003 Tentang Sitem Pendidikan Nasional
- [26] Veronica, Nina and Lutifiah. “Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Tk B”. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, Vol.19 No.3, Pages. 234-239, Nov. 2019. <http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v19i3.3985>
- [27] Wardana, T.Indra and Aribowo, Eko. “Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Masjid Studi Kasus: Masjid Jogokariyan Yogyakarta”. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, Vol. 1 No. 1, Pages. 119-128, Jun. 2013. <http://dx.doi.org/10.12928/jstie.v1i1.2513>.
- [28] Zamroni, M. Rosidi, et al. “Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5”. *Jurnal Teknika*, Vol. 5, No.2, Pages. 489-494, 2013. <https://www.e-jurnal.com/2015/11/rancang-bangun-aplikasi-permainan-untuk.html>
- [29] Ramadhan, Karli, et al. “Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode *Linear Congruential Generator (Lcg) Berbasis Android*”. *Jurnal Informatika Global*, Vol. 6, No.1, Pages. 27-32, Dec. 2015. <http://dx.doi.org/10.36982/jiig.v6i1.3>
- [30] Saputri, Fiqih Hana, et al. “Perancangan Game Edukasi Marbel Mengenal Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode t-Test”. *Jurnal Sisfotek Global*, Vol. 11, No. 1, Pages. 40-47, Mar. 2021 doi: 10.38101/sisfotek.v11i1.343
- [31] Rekayanti, et al. “Game Edukasi Pengenalan Objek Untuk Anak Usia 6-8 Tahun”. *Buletin Poltanesa*, Vol. 20, No.1, Pages. 6-10, Jun. 2019. <https://doi.org/10.51967/tanesa.v20i1.311>
- [32] Fuadi, Wahyu, et al. “Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Ulama Se-Aceh Menggunakan Metode Rolling Hash Berbasis Android”. *TECHSI*, Vol. 12, No. 1, Pages. 13-24, Apr. 2020. <https://doi.org/10.29103/techsi.v12i1.1668>
- [33] Sano, Albert V. Dian and Calista, Mega Intanadias. “Perancangan Game Edukasi Tebak Gambar Berbasis Android Untuk Anak-Anak Usia Tk”. *Infotech*, Vol. 4, No.1, Pages. 1-5, Jun. 2018. <https://doi.org/10.37365/it.v4i1.6>