

Daftar Pustaka

- [1] Prayitno, Dasar Teori dan Praksis Pendidikan, Padang: Grasindo, 2009.
- [2] M. Habibi, Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini: Buku Ajar S1 PAUD, Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- [3] I. K. Tanu, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini agar dapat Tumbuh dan Berkembang sebagai Generasi Bangsa Harapan di Masa Depan," *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 2, no. 2, 2017.
- [4] N. W. Mutiara Pratiwi, Muhammad Ugiarto, Bambang Cahyono, "Media Pembelajaran Pengenalan Binatang dengan Konsep Game Edukasi untuk PAUD Berbasis Macromedia Flash," *JURTI*, vol. 1, no. 1, p. 27, 2017.
- [5] A. H. Sutopo, Multimedia Interaktif dengan Flash, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.
- [6] I. C. Sibero, Langkah-langkah Mudah Membuat Game 3D, Yogyakarta: MediaKom, 2009.
- [7] B. Akurna, Game Edukasi Mempelajari Sistem Tata Surya untuk Murid Kelas VI di SDIT Nur Hidayah Surakarta Berbasis Android, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019.
- [8] H. P. M. Surya Nata Wijaya, Game Edukasi Mengenal Luar Angkasa, Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Yogyakarta, 2010.

- [9] S. Yudhatama, Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Sistem Tata Surya Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus : SDN 04/1 Sungai Ruan), Jambi: STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, 2017.
- [10] T. R. H. Siregar, Permainan Tradisional Indonesia. Game Primitive, Direktorat Permuseuman, 1998.
- [11] A. Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2011.
- [12] Ayuliana, "Teknik Pengujian Perangkat Lunak," pp. 1-6, 2009.
- [13] Hadisubrata, Mecerdaskan Intelegensi Anak Balita, Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2006.
- [14] Hariyanto, Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: Reka Cipta, 2012.
- [15] S. Siregar, Fisika Tata Surya, Bandung: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam ITB, 2017.
- [16] A. G. Admiranto, Menjelajahi Tata Surya, Yogyakarta: PT. Kanisius, 2009.
- [17] D. Darmawan, Teknologi Pembelajaran, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2013.
- [18] A. B. Cristopher Bortoloti dan Leonardo Basso Guimaraes, "ABC Game-Educating Through Mobile Devices," in *International Conference on Interactive Computer aided Blended Learning: 146-150*, 2013.

- [19] M. Kordaki, "A computer card game for the learning of basic aspects of the binary system in primary education: Design and plot evaluation," *Education and Information Technologies.*, 2011.
- [20] J. J. Michael Lewis, "Game Engines in Scientific Research. ,," in *Communications Of The Acm No. 1 Vol. 45*, 2002, p. 27 – 31.
- [21] R. T. Azuma, "A survey of augmented reality," *Virtual and Augmented Reality*, vol. 6, no. 4, pp. 355-385, 1997.
- [22] R. Roedavan, Unity Tutorial Game Engine, Bandung, Bandung: Informatika, 2014.
- [23] M. R.Lyu, Digital Interactive Game Interface Table Apps, Hongkong: Chinese University of Hongkong, 2012.
- [24] R. M.Salahudin, Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung: Modula, 2011.
- [25] I. Binato, Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya,, Yogyakarta: ANDI, 2010.
- [26] J. Simamata, Rekayasa Perangkat Lunak, Yogyakarta: CV. ANDI, 2010.
- [27] I. D. Team, "Script Programming Tutorial: Zetcil Framework - Coding Labs," IMedia9 Networks, 2019. [Online]. Available: <https://www.codinglabs.online/p/zetcil-framework.html>. [Accessed 16 11 2019].

- [28] ryan77, "Free Instrumentals and Background Music Download," Sophonic Media, 26 Maret 2012. [Online]. Available: <http://instrumentalsfree.com/>. [Accessed 20 Februari 2020].
- [29] D. D. Rinta Kridalukmana dan Ike Pertiwi Windasari, "Pengembangan Permainan Edukatif Ragam Budaya Nusantara Berbasis Android," *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 3, pp. 379-386, 2015.