

## DAFTAR PUSTAKA

- A. S., R. & Shalahuddin, M., 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak*. 1 ed. Bandung: Informatika.
- Aditya, Y., Kesiman, M. W. & Pradnyana, G. A., 2019. Pengembangan Game Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis Mobile. *KARMAPATI*, Volume 8, p. 3.
- Dewi, K., 2017. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal*, 1(1), p. 1.
- Dewi, N. K. C., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J. & Aditama, P. W., 2018. RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE SISKA BERBASIS ANDROID. *SINTECH JOURNAL*, 1(2), pp. 100-107.
- Ekasari, Y., 2012. *Merancang Game Petualangan Binggo Menggunakan Unity 3D Game Engine*, Yogyakarta: STIKOM AMIKOM.
- Ernawati, J., 2018. *VIVA*. [Online]  
Available at: <https://www.viva.co.id/gaya-hidup/inspirasi-unik/1092846-peringkat-kepintaran-anak-indonesia-terus-menurun-secara-global>  
[Accessed 4 2019].
- Fithri, D. L. & Setiawan, D. A., 2017. Analisa dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar untuk Anak Usia Dini. *Jurnal SIMETRIS*, Volume VIII.
- Gunawan, I. & Palupi, A. R., 2016. TAKSONOMI BLOOM – REVISI RANAH KOGNITIF: KERANGKA LANDASAN UNTUK PEMBELAJARAN. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(2).
- Haryadi, T., 2015. Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi "Warungku".
- Hinderks, A., Schrepp, M. & Thomaschewski, J., n.d. *User Experience Questionnaire*. [Online]  
Available at: <https://www.ueq-online.org/>  
[Accessed 25 June 2021].
- Hunicke, R. & Leblanc, M., 2004. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *AAAI Workshop - Technical Report*.
- Kurniasih, E., M., L. R. & Agustina, D. A., 2016. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Menyongsong Hidup Berkualitas Berbasis Blanded Learning. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING)*, Volume VII.

- Kurt, S., 2017. *Educational Technology*. [Online]  
Available at: <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/>  
[Accessed 25 4 2019].
- Noviana, N. A., 2014. *Ilmu Pendidikan*. [Online]  
Available at: <https://ilmu-pendidikan.net/pendidikan/peraturan/jenjang-pondidikan-formal-di-indonesia-uu-sisdiknas-2003>  
[Accessed 6 July 2019].
- Nurhayati, 2018. *Kompasiana*. [Online]  
Available at:  
<https://www.kompasiana.com/nurhayati1/5bd273abc112fe079c7bdb74/pentingnya-pondidikan-karakter-bagi-siswa-sekolah-dasar?page=all>  
[Accessed 4 2019].
- Putra, D. W., Nugroho, A. P. & Puspitarini, E. W., 2018. Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).
- Suryani, N. A. & Haryono, M., 2018. Improvement of the Logical Intelligence Through Media Kolak (Collage Numbers) Based on Local Wisdom in Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), pp. 255-261.
- Sutrisno, M. D., 2017. Penggunaan Media Permainan Sebagai Upaya Membangun Literasi Dini. III(12), pp. 10-14.
- Tjahyadi, M. P., Sinsuw, A., Tulenan, V. & Sentinuwo, S., 2014. Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *E-journal Teknik Informatika*, IV(2), pp. 1-6.
- Vitianingsih, A. V., 2016. Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *INFORM*, 1(1).