

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah dan Siti (2010). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Akdon Riduwan, (2012). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Andang Ismail. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media
- Armai Arif. (2002). *Pengantar Ilmu Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta : Ciputat Pers
- Asmani Ma'mur, Jamal. (2009). *Manajemen Strategis PAUD*. Yogyakarta: Diva Press
- Arif Rohman. (2011). *Memahami Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : Laks Bang Mediatama.
- Basyirudin Usman, dkk. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Dela Cipta Utama
- Creswell, J. W. (2010). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Dastbaz, Mohammad. (2003). *Designing Interactive Multimedia System*. New York : McGraw-Hill Company.
- Depdiknas .(2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan Nasional*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Depdiknas. (2014).*Permendikbud No. 146 Tahun 2014*. Jakarta:Depdiknas.
- Depdiknas. (2014).*Permendikbud No. 146 Tahun 2014*. Jakarta :Depdiknas.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, R. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Dhieni, Nurbiana dan Fridani, Lara. (2007). *Metode Pengembangan Bahasa: Hakikat Perkembangan Bahasa Anak*. Semarang: IKIP Veteran.
- Dickey, M. (2006). *Game Design Narrative for Learning: Appropriating Adventure Game Design Narrative Devices and Techniques for the Design of Interactive Learning Environments*.*Educational Technology, Research and Development* , 245-263.

- Helms, Donald B. dan Jeffrey S. Turner.(1994).*Contemporary Adulthood: 5th edition*. Fort Worth and Orlando: HarcourtBrace College Publishers
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Child Development*. New York: McGraw-Hill.
- Ivers, K. S. dan Ann E. B. (2002). *Multimedia projects in education : designing, producing, and assessing. Second Edition*. California : LIBRARIES UNLIMITED Teacher Ideas Press.
- Jogiyanto, H.M., (2005), *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: ANDI.
- Kartono, Kartini. (1986). *Psikologi Abnormal*. Bandung: Manda Maju CV.
- Meltzer, D.E. (2002). *Relation between Student' Problem-Solving Performance and Representation Format*. *American Journal of Physic*. 73. No.5. P.465.
- Moeslichatoen R. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak–Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Musbikin, Imam. (2010). *Buku Pintar PAUD*. Jakarta Selatan: Laksana
- Oemar Hamalik. (1993). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Roksdakarya.
- Putra ,Febriyanto Pratama. (2012). “*Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#*.”. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- R. A.Olatoye dan Y. M. Adekoya. (2010). *Internetalional Journal of Educational Research and Technology Vol 1 [1]. Department of Science, Technology and Mathematics Education, Ipetu Ijesa Campus*
- Ramayulis. (2004). *Metodologi Penelitian Agama Islam*. (Jakarta : Kalam Mulia)
- Reddi, Usha V. & Sanjaya Mishra. (2003). *Educational Multimedia- A Handbook for Teacher-Developers*. New Delhi: The Commonwealth of LearningCommonwealth Educational – Media Centre for Asia.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Setiawan, F. (2016). *Jurnal PG—PAUD Trunojoyo, Volume 3 Nomor 2 hal.1-75*
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. *Metode Pengembangan kognitif*. Jakarta: Universitas Negeri Terbuka.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta : PEDAGOGIA.
- Umar Amin (2016). *Journal of Education and Practice Vol. 7 No. 12*.
Departemen of Education, University of Maidugri, Borno State Nigeria.
- Utomo, Dwi Cahyo. (2011). *Application Development Using Games Jinx Ren'Py*. Jakarta:Gunadarma University Library.
- Vara, Fernández dan Clara. (2009). *The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story Into Simulation Through Performance*. PhD dissertation, Georgia Institute of Technology.