

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *pendidikan anak usia dini konsep dan teori*, (Jakarta; Bumi Aksar, 2010), 48.
- Anita Afrianingsih, Fajar Putri Syaharani, Siti Robi'atun Ni'mah, & Veronica Angelli, *Media Pembelajaran Untuk Mengasah Daya Pikir Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Game SOAG (Senang Otak Atik Gambar)*, (Jepara: UNISNU Press, 2021), 68.
- Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Dr. Hayati, Sepriano, I Nyoman Widhi Adnyana, Putu Satria Udyana Putra, & Dra. Fien Pongpalilu, *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 140.
- Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Dr. Hayati, Sepriano, I Nyoman Widhi Adnyana, Putu Satria Udyana Putra, & Dra. Fien Pongpalilu, *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 140.
- Ariestu Hadi Sutopo, *Pengembangan Educational Game*, (Tangerang Selatan: Topazart).
- Ani Hartati, Fajriyah, & Khana Wijaya, "Game Edukasi Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6," **Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika**, Vol. 2, No. 1, Januari 2021, 1-15.
- Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Dr. Hayati, Sepriano, I Nyoman Widhi Adnyana, Putu Satria Udyana Putra, & Dra. Fien Pongpalilu, *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).
- Dina Fitriana, Imas Jihansyah, Mohammad Luthfillah. *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak*. JCE (Journal of Childhood Education) VOL. 6, NO.2, (2022), 562-583.
- Debby Arisandy, Jefri Marzal, and Maison Maison, "Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (2021): 3038–52, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>.
- Imroatun, 'Media Belajar BigBook Bagi Pengembangan Baca Nyaring Anak Usia Dini', PIAUD FTK UIN SMH Banten, (2017), 123.
- Jasnanto B, "Belajar Jarak Jauh (Multimedia-Learning) Dengan Mudah Dan Murah, Mungkinkah? dokumen disampaikan dalam lokakarya pengajaran berbasis multimedia di FPBS UPI Bandung", (Bandung: 21 Maret 2007), 3.
- M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan dan Keseraian Al-Qur'an*, (Lentera Hati, Ciputat, Jakarta, 2005), 15.
- Rachman, H & Rusdiansyah, A, "Pengembangan Rancang Bangun Game Edukasi Logistik

- "Stowagame" Mengenai Penataan Kontainer Di Bay Kapal". Jurnal Teknik Industri, (Surabaya: 2012), vol.13, 1.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., Puspitarini, W., & Kunci, K, "Game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini", JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, Vol.1, (2016), 1.
- Henry, Samuel, "Cerdas Dengan Game", Gramedia Pustaka Utama, (Jakarta: 2011), 9.
- Moeslichatoen, Metode Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. (Jakarta; Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2005). 28.
- Moh Fauziddin dan Mufarizuddin. *Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 2, (2018), 162-169.
- Sitti Rahmawati Talango. "Konsep Perkembangan Anak Usia Dini". Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Early Childhood Islamic Education Journal, Vol.01, No.01, (2020), 93-107.
- Lalu Muhammad Nurul Wathoni, *Pendidikan islam anak usia dini*, (Mataram: Sana bila Publishing, (2020), 22.
- Hamidulloh Ibda, Aniqoh, Ahmad Muntakhib, Maratussolichah, Trifka Dila Fadhilah, & Nurma Febri Rakhmawati, *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA* (Bantul: Mata kata inspirasi, (2023), 3.
- Ina Magdalena, Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 6.
- Yusril, Muhammad Jumardin, Dian Hasaniah, Sitti Aisa Anini, Emilia Kontesa, Nur Asmawati, & Hendra Nelva Saputra, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Smart Aplikasi Creator pada Materi Media Visual, (DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, Maret 2022), 36-44.
- Cucu Atikah, Isti Rusdiyani, & Rivani Ridela, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Tema Binatang Purba Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B (5-6) Tahun," (JEA Jurnal Edukasi AUD), Vol. 9, No. 2, (2023), 89-101.
- Ni Putu Ary Pratama Dewi, Anak Agung Gede Agung, "Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini," (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha 2021), VOL.9, NO.2, 149-157.
- Samin, Berpikir Kritis Dengan Game Edukasi, (Sumedang: V. Mega Press Nusantara, 2023). 41.
- Wanty Eka Jayanti, Eva Meilinda, & Nana Fahriza, "Game Edukasi 'Kids Learning' Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android," (Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol. VI, (Juni 2018), 1.

- Hilda, Nugraheti Sismulyasih SB, Tiara Indriana Wati, & Tika Fahmi Afifah, "Media Pembelajaran SD" (Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery, 2023), 52.
- Edhy Rustan, "Desain Instruksional Dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa" (Yogyakarta: Selat Media Patners, 2022), 74.
- Edhy Rustan, Desain Instruksional Dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa (Yogyakarta: Selat Media Patners, 2022), 34.
- Pandu Wiberson & Bambang Robi'in, "Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Mewarnai Gambar Untuk Anak Usia Dini Dengan Metode R & D," (Jurnal Sarjana Teknik Informatika, Vol. 10, No. 1, Februari 2022), 18-25.
- Choziahtillah, Cucu Atikah, & Fadlullah, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Canva Pada Materi Pengenalan Jenis Buah," (Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 7, Issue 1, 2023), 175-180.
- Hamidulloh Ibda, Aniqoh, Ahmad Muntakhib, Maratussolichah, Trifka Dila Fadhilah, & Nurma Febri Rakhmawati, Media Game Digital Sd/Mi Berbasis Karakter P5 Dan Ppra (Bantul: Mοτα Kατa Inspirasi, 2023), 25.
- Muhammad Ibnu Sa'ad, Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020), 20.
- Huda Mardhotillah & Rakimahwati, "Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini," Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 6, Issue 1, 2022, 779-792.
- Maulidya Ulfah, Digital Parenting: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 56.
- Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho, & Erri Wahyu Puspitarini, "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," JIMP Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, Vol. 1, No. 1, (Maret 2016), 121.
- Muhammad Ibnu Sa'ad, Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020), 85.
- Indaria Tri Hariyani & Norma Diana Fitri, "Pengembangan game edukasi 3D untuk menumbuhkan cinta tanah air sejak dini," Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7, no. 2 (2023): 1354-1367.
- Dwiyono, "Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika," E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta, 343-351.
- Fathurozak Mutohar & Karma Iswasta Eka, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi IPA Sekolah Dasar," Jurnal Amal Pendidikan, 3(3), (2022): 181-188.
- Samin, Berpikir Kritis Dengan Game Edukasi, (Sumedang: V. Mega Press Nusantara, 2023).

Wandah Wibawanto, *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*, (Semarang: Penerbit LPPM UNNES, 2020).

Sinta Miftakhul Janah & Dewi Ariyani, "Pemanfaatan Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini," *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 6, Issue 2, 2022, 24-32.

Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Dr. Hayati, Sepriano, I Nyoman Widhi Adnyana, Putu Satria Udyana Putra, & Dra. Fien Pongpalilu, *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

Anggi Aulia Rizki et al., *Mudahnya Belajar Bahasa Inggris di Tengah Arus Digitalisasi*, (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media Anggota IKAPI, 2022).

Musdalifah, R., Kurnia, F., Harahap, N. S., & Pizzaini. Aplikasi Game “Mengenal Warna dan Bentuk” untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *JUKI: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 5(1), (2023), 78–89.

Rita Musdalifa, Fitra Kurnia, Nazruddin Safaat Harahap, & Pizzaini. “Aplikasi Game ‘Mengenal Warna dan Bentuk’ untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,” *JUKI: Jurnal Komputer dan Informatika*, 5(1), Mei 2023, 78-89.

Ulfiani Rahman, Dwi Adelia, dan Ukhti Muslimah, *Penerapan Teori-Teori Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2024).

Fathirma'ruf, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD,” *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, Volume 2, Nomor 3, Agustus 2021, 143-147.

Vio Cesar Melano Yonanta, Tri Afirianto, Wibisono Sukmo Wardhono, “Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Pengenalan Warna Dasar Menggunakan Markerless Augmented Reality,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4, no. 1 (Januari 2020): 320-329.

Fahrur Rozi dan Khalimatul Khomsatun, “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android,” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 4, no. 1 (Juni 2019): 12-18.

Nani Husnaini dan Jumrah, "Kegiatan Mewarnai Sebagai Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Raudhatul Athfal", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 3, no. 2 (2019), 112-133.

Hikmatul Hayati, "Penerapan Kegiatan Meronce dengan Bahan – bahan dari Alam dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak," 1, no. 2 (Oktober 2019), 220-233.

Dina Hidayana, Ismatul Izzah, dan Ivonne Hafidlatil Kiromi, "Peningkatan kemampuan anak

dalam mengenal warna dengan menggunakan media balok pada anak usia dini," *Journal of Education Research* 5, no. 2 (2024): 1097-1104.

Amelia Vina, *Panduan Memilih dan Menata Furnitur di Kamar Anak*, (Yogyakarta: Penerbit Noktah, 2019), 54-55.

Rima Ariona N.A, "Game Edukasi Pengenalan Warna Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Prasekolah Berbasis Android," *Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, UNS, Indonesia*, 1.

Fitri Zahro Purwanti, Andhika Cahyo Reza Elfarisqi Candra Solicitor, & Widyasari, "Perancangan Aplikasi Game 'Defense Body' sebagai Media Edukasi Kesehatan untuk Anak-Anak," *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, 6, no. 2 (2021): 106-118.

Rokyal Harjanty, "*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Arni Puyung*", *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 3.3 (2018), 5.

KH. M. Zakariah M. Askari Zakariah, Vivi Afriani, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Penelitian Aksi, Penelitian Dan Pengembangan (RnD)* (Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah, 2020), 171.

Hera Hastuti Zafri, *Metode Penelitian Pendidikan* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021), 22.

Agung Sapto Nugroho and Mawardi Mawardi, "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggungjawab Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 808–17, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.825>.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 7.

Noviyanti Noviyanti and Gading Gamaputra, "Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif Di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa)," *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial* 4, no. 2 (2020): 100, <https://doi.org/10.25139/jmnegara.v4i2.2458>.

Emzir, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h.273.

Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Sinamora, *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21, Yayasan Kita Menulis*, 2022, <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>.

Shinta Permatasari, Mohammad Asikin, and Nuriana Rachmani Dewi, "Potensi Game Edukasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Pada Pembelajaran Daring," *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* 3, no. 1 (2020): 853–60, <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/678>.