

DAFTAR PUSTAKA

- Sano, A. V, & Intanadias Calista, M. (2018). *PERANCANGAN GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK-ANAK USIA TK* (Vol. 4, Issue 1).
- Fah, M., & Khalif Alam, S. (2019). *JURNAL CERIA PENGARUH KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS MATEMATIS PADA ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN LOTTO DI KELOMPOK B*. 2(6), 271–4107.
- Yah, A. (2015). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED-GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID*.
- aroh, M., & Nur, L. (2019). *KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK TAMAN KANAK-KANAK KELOMPOK B SE-KELURAHAN LENGKONGSARI KOTA TASIKMALAYA* (Vol. 3, Issue 1).
- ika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- a, P. A., Ismet, S., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Ilmu, F., Universitas, P., & Padang, N. (2019). *PEMBELAJARAN KOMPUTER ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK TELKOM PADANG*. In *Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 1).
- idayah, W., & Astari, T. (n.d.). *PERMAINAN BAKBELIN UNTUK MENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RAUDATUL ATHFAL AN-NUUR, SUBANG-JAWA BARAT*. <https://doi.org/10.24853/yby.3.2.133-147>
- iani, A., Warmansyah, J., Islam Anak Usia Dini, P., & Batusangkar, I. (2021). Perancangan Game Edukasi Berhitung Berbasis *Mobile* Aplikasi Inventor Journal of Science and Technology. In *Journal of Science and Technology* (Vol. 1, Issue 2).
- ro, S., Ramdani, R., & Samsugi, S. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEMPAT BERSEJARAH DI INDONESIA. In *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* (Vol. 1, Issue 1). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Vitianingsih, A. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, 1(1).
- kyan, Greg. 2013. *Uncertainty In Games*. Cambridge: The MIT Press. Dillon,
- Teresa. 2005. *Adventure Games for Learning and Storytelling*. UK
- lavan, R. (2016). *Unity Tutorial Game Engine Edisi Revisi(Revisi Ked)*. Bandung: Informatika
- nto, S., & Setiawan, S. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BUS PADA PO. HANDOYO BASIS ONLINE. *Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan*, 3(2), 11–25