

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anik Vega Vitianingsih, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 8, p. 1, 2016.
- [2] G. S. Myers, L., Strikmiller, P. K., Webber, L. S., & Berenson, *Physical and sedentary activity in school children grades 5-8. The Bogalusa Heart Study. Medicine & Science in Sports & Exercise*, 28(7), 1996.
- [3] Kominfo.go.id, "Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia." .
- [4] inet.detik.com, "Android Kuasai Asia Tenggara." .
- [5] Keluarga.com, "Mengenalkan Huruf dan Angka Pada Usia Dini." .
- [6] M. Saniy, "Perbandingan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Sampangan 02 Semarang Yang Mendapat Calistung Dan Tidak Mendapat Calistung Di Taman Kanak-Kanak.," *Educ. Psychol. Journal*, III, pp. 14-18, 2014.
- [7] M. Saniy, "Educational Psychology Journal," vol. 3, no. 1, pp. 14-18, 2014.
- [8] E. Pratiwi, "KECERDASAN MENTAL ANAK," no. November, 2015.
- [9] Putri Hana Pebriana, "Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial," vol. 1, no. 1, pp. 1-11, 2017, doi: 10.31004/obsesi.v1i1.26.
- [10] T. P. Sari and A. A. Mitsalia, "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERSONAL SOSIAL THE EFFECT OF THE USE OF GADGETS TO PERSONAL SOCIAL (TKIT) OF AL MUKMIN," vol. 13, pp. 72-78, 2016.
- [11] Y. Warisyah, "Prosiding seminar nasional pendidikan," vol. 2016, no. November 2015, 2016.
- [12] I. Sunita, E. Mayasari, and K. Masyarakat, "PENGAWASAN ORANGTUA

- TERHADAP DAMPAK,” vol. 3, no. 38, pp. 510–514, 2018.
- [13] J. Ilmiah, I. Komputa, E. Volume, B. Issn, and J. D. Bandung, “Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah Mahardika Abdi Prawira Tanjung Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA).”
- [14] A. K. Saha, “What is Android,” 2008.
- [15] N. González Sánchez, J. L.; Gutiérrez Vela, F.L.; Montero Simarro, F.; Padilla-Zea, “Playability: analysing user experience in video games,” *Behav. Inf. Technol.*, pp. 1033–1054, 2012, doi: 10.1080/0144929X.2012.710648.
- [16] A. Indraprastha, M. Shinozaki, U. D. Program, and U. D. Program, “The Investigation on Using Unity3D Game Engine in Urban Design Study,” vol. 3, no. 1, pp. 1–18, 2009.
- [17] E. Mayer, “Multimedia Learning,” vol. 41, pp. 27–29, 2002.
- [18] J. M. Infotama, L. Yulianti, J. Jumadi, and L. N. Zulita, “IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF ABJAD UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD),” vol. 9, no. 1, 2013.
- [19] D. L. Fithri and D. A. Setiawan, “ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR UNTUK ANAK USIA DINI,” vol. 8, no. 1, pp. 225–230, 2017.