DAFTAR PUSTAKA

[1] F. Defiyana, "Asuhan Kebidanan pada A. 'K' Usia 6 Tahun dengan Sibling Rivalry di Desa Gayaman Kecamatan Mojoanyar Kabupaten Mojokerto," *KTI D3 Kebidanan*, 2015.

[2] F. McAusian and P. Nicholson, *The Resolving Sibling Rivalry Book*. Dublin: Veritas Publication, 2010.

[3] S. Hart, Ph. D, *Preventing Sibling Rivalry: Six Strategies to Build a Jealousy-Free Home*. New York: The Free Press, 2001.

[4] J. I. C. M. Drost SJ. and dkk, *Perilaku Anak Usia Dini: Kasus dan Pemecahannya*. Yogyakarta: Kanisius, 2003.

[5] D. H. Surya, *Membuat Anak Cerdas dan Manusia Unggul*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010.

[6] S. V. Reit, *Sibling Rivalry*. New York: Ballantine Books, 1985.

[7] A. Faber and E. Mazlish, *Sibling Without Rivalry*. New York: Piccadilly Press, 1899.

[8] A. E. Tani and T. T. Ponomban, *Menciptakan Hubungan Kakak Beradik yang Rukun*. Jakarta: Gramedia, 2007.

[9] N. Nopijar, "*Sibling Rivalry pada Anak Kembar yang Berbeda Jenis Kelamin*," 2012.

[10] T. B. Brazelton and J. D. Sparrow, *Understanding Sibling Rivalry - The Brazelton Way*. Massachusetts: Da Capo Press, 2009.

[11] W. J. S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, 3rd ed. Jakarta: Balai Pustaka, 2014.

[12] Oxford University Press, *Oxford Dixtionary of English*, 3rd ed. United States, New York: Oxford University Press Inc., 2011.

[13] M. S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo, 2001.

[14] A. D. Nugrahaeni, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Simpai (Hulahop) pada Anak TK B di KBI-RA Taqiya Kartasura*, Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012," 2012.

[15] E. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga, 1990.

[16] S. P. Yuriastien, Effiana, S. P. Prawitasari, Daisy, and A. B. K. D. S. K. Febry, *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi & Balita*. Jakarta: PT Wahyu Media, 2009.

[17] F. P. Hughes, *Children, Play, and Development*, 4th ed. California: SAGE Publication, Inc., 2010.

[18] D. Suherman, *Buku Saku Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 1999.

[19] S. Henry, *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia, 2010.

[20] R. Rouse III, *Game Design Theory & Practice*, Second Edi. Massachusetts: Wordware Publishing, Inc., 2005.

[21] H. Haryanto and M. Hariadi, "*Sistem Reward Imersif Berbasis Finite State Machine Pada Game Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar.*" SESINDO, 2008.

[22] J. Feli and Scattergood, *Beginning Game Level Design*. Boston: Thomson Course Technology PTR, 2005.

[23] D. Bigelow, *Construct Game Development: Beginner's Guide*. Birmingham: Packt Publishing, 2012.

[24] “Construct 2.” [Online]. Available: teknojurnal.com/construct 2.

[25] S. Ltd., “Mortar Melon,” 2015. .

[26] N. Muhajir and A. H. Bakker, “A. Metode Penelitian,” 1996.

[27] T. Penyusun, “Panduan Tugas Akhir (Skripsi) Artikel Penelitian.” Palu: FKIP UNTAD, 2013.

[28] S. A. Muhidin, *Panduan Praktis Memahami Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.

[29] E. Turniati and E. Nusantoro, “Upaya Mengatasi Sibling Rivalry Melalui Layanan Konseling Kelompok,” *Indones. J. Guid. Couns. Theory Appl.*, 2015.

[30] R. W. Leigh., *Melayani Dengan Efektif*. Jakarta: Gunung Mulia, 2007.