

## DAFTAR PUSTAKA

- Adang, I. (2006). Education Games. *Education Games*.
- Ahmad, D. (1995). Pedoman Pembinaan Profesional Guru Sekolah Dasar. In *Dispendas*. Depdikbud RI.
- Arief S, Sadiman, (dkk). (2010). *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Budiasih, D. Z. dan. (2001). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. PAS.
- Cromley, Jennifer G., Hogan, Lindsey E. Snyder, & Dubas, U. A. L. (2010). Reading comprehension of scientific text: a domain-specific test of the direct and inferential mediation model of reading comprehension. *Journal of Educational Psychology*, 102(3), 687–700.
- Destia, N. (2016). *Pengertian Game Edukasi Menurut Para Ahli*.
- Devy Indah Lestari, A. K. P. (2016). Pengembangan media komik IPA model PBL untuk meningkatkan kemampuan berfikir analitis dan sikap ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 145–155.
- Dwi Ady Putra, S. (2015). Pengaruh Permainan Edukatif “Edu-Games Bobby Bola” Terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka, Huruf Dan Bentuk) Anak Usia 4-5 Tahun. *UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA*, 5(3), 248–253.
- Eva Handriyantini. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar,. *Konferensi Dan Temu Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Indonesia, 2009*, 130–135.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). 濟無 No Title No Title No Title.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*.
- Fridani, Lara; Dhieni, N. (2014). Hakikat Perkembangan Bahasa Anak. *Metode Pengembangan Bahasa*, 1–28.
- Gagne, R. M. (1990). *The Condition Of Learning*. Holt, Pinehart and Winstone.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.

- Hartati, S., Fatmawati, L., & Krismilah, T. (2020). DENGAN GAME EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 45–46.
- INDONESIA, P. R. (2003). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. In *Demographic Research* (Vol. 49, Issue 0).
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95.
- Iwan Falahudin A. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104–117.
- Jauharoti, A. (2009). *Keterampilan Dasar Berbahasa*. Pustaka Intelektual.
- KPAI. (2020). Hasil Survei Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak pada Masa Pandemi COVID-19. *Komisi Perlindungan Anak Indonesia*, 10, 1–56.
- Luther, A. C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. AP Professional.
- Mulyati, Yeti dan Cahyani, I. (2017). *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*.
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *Alfabeta*.
- Nidhra, S. (2012). Black Box and White Box Testing Techniques - A Literature Review. *International Journal of Embedded Systems and Applications*, 2(2), 29–50.
- Piaget, J. (2002). *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Gramedia.
- Rahim., F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). Game development life cycle guidelines. 2013 *International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSIS 2013, September 2013*, 95–100.
- Rita Eka Izzaty, Budi Astuti, M. S. C. (2016). Model Konseling Anak Usia Dini. *Rosda Karya*, 1(1), 135.
- Setyadi, R., & Ranggadara, I. (2020). Augmented reality using features accelerated segment test for property catalogue. *Telkomnika (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 18(1), 140–147.

- Surayya, E. (2012). Pengaruh media dalam proses pembelajaran. *At-Ta'lim*, 3, 65–72.
- Truong, K. N., Hayes, G. R., & Abowd, G. D. (2006). *Storyboarding*. *February 2015*, 12–21.
- Whitebread, D., Almeqdad, Q., Bryce, D., & Demetriou, D., Grau, V., & Sangster, C. (2010). Metacognition in Young Children: Current Methodological and Theoretical Developments. A. Efklides and P. Misailidi (eds.). *Trends and Prospects in Metacognition Research*.
- Zuchdi, D. B. (2001). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*.