

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abt, C. C. 1987. *Serious games*. University press of America.
- [2] Freeman, J., & Munandar, U. 1996. *Cerdas dan Cemerlang, Kiat Menemukan dan Mengembangkan Bakat Anak Usia 0-5 Tahun*. Jakarta: Gramedia.
- [3] Prensky, M. 2001. *Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently?*. On the horizon.
- [4] Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in games*. Mit Press.
- [5] Ismail, A. (2009). *Education games: Panduan praktis permainan yang menjadikan anak anda cerdas, kreatif, dan saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- [6] Ahmad, F. (2018). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle dan Linear Congruent Method Pada Simulasi Ujian Toefl Berbasis Android. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 5(6), 653-660.
- [7] Hadi, A. 2014. Pengembangan Sistem Informasi Ujian Online Berbasis Web Dengan Pengacakan Soal Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Shuffle. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan, Padang*.
- [8] Chalid. 2019. Perancangan Aplikasi Alfabet Kepada Anak Usia Dini Berbasis Permainan Kreatif. (Online), tersedia. <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/fastek/article/view/1585/1446> diakses tanggal 4 Juli 2022.
- [9] Tabianto, R. B., & Nugrahanti, F. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Susun Kata Dan Pengenalan Huruf Untuk Anak Usia Dini Di Cendekia Kids School Madiun. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 3(1), 41-45.
- [10] Dwisaputro, K. B., & Heru Supriyono, S. T. (2020). *Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Dan Menyusun Kata Untuk Siswa TK Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).