

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Anggiawan, Satya Dwi. 2011. *Pembuatan Game Logic Puzzle untuk Edukasi Logika Anak*. Surabaya: Teknologi Multimedia Broadcasting, Institut Teknologi Sepuluh November.

Budhi, Septian setyo. 2013. Tugas Akhir. *Rancang Bangun Game 3D Bertema Gasing dengan Memanfaatkan Fitur Accelometer pada Android*. Surabaya: Program Studi DIV Komputer Multimedia STIKOM.

Cholila, Siti Nur. 2013. *Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Pada Sub Bab Penerapan Faktorisasi Suku Aljabar*. Surabaya : Universitas Adi Buana.

Harsono, Ma'ruf. 2004. *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja*. Serpong: Surya University.

Hidayat, Febri. 2013. Skripsi. *Perancangan Game Edukasi Puzzle sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Hirumi, Atsumi. 2014. *Bermain Game di Sekolah*. Jakarta: PT Indeks.

Iswinarti. 2010. Tesis. *Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.

Kumalasari, Ade dan Rizky Oktara. 2013. *Kesulitan Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari Segi Kemampuan Koneksi Matematika*. Yogyakarta: Pendidikan Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

Kuntjojo. 2009. *Metodologi Penelitian*. Kediri.

Mandhalika, Vega. 2013. Tugas Akhir. *The Designing of Video Game Slidescroll Genre with Indonesia Folktakes Theme*. Surabaya: Program Studi DIV Komputer Multimedia STIKOM.

Ardy, Novan dan Barhawi. 2014. *Format PAUD*. Jogjakarta: AR-RUZZ Media.

Purwaningtyastuti, Eny. 2012. Skripsi. *Meningkatkan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Melalui Bermain Balok Kelompok A di TK An Nisa' Marditani Celep Kedawung Sragen*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah..

Rogers, S. 2012. *Swipe this: The Guide to Great Touchscreen Game Design*. UK: John Wiley and Sons.

Sibero, I. C. 2010. *Menggunakan Game 2D Menggunakan Game Maker*. Yogyakarta: MediaKom.

Ulfatun, Siti. 2014. Tugas Akhir. *Pelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak di TK Aba Rejodani Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Zuliana, Eka. 2014. Tesis. *Modifikasi Bidang Permainan Engklek Kapal Terbang Sebagai Konteks Pembelajaran Matematika SD Materi Jaring-jaring Kubus*. Kudus: Universitas Muria Kudus.

Sumber Jurnal Artikel:

Hidayat, Dasrun. 2013. *Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*. *Jurnal ACADEMICA Fisip Untad* (5):1057-1070.

Sumber Website:

Abdulloh, Muhammad. 2012. *Puzzle*. <http://aaps10.blogspot.co.id/2012/11/puzzle.html>. (Diakses 8 februari 2016)

Ali. 2015. *Pengertian metode penelitian, jenis dan contohnya*. <http://www.pengertianpakar.com/2015/06/pengertian-metode-penelitian-jenis-dan.html#>. (Diakses 11 September 2015)

Dwinami. 2014. *Media Puzzle untuk Belajar Anak Usia Dini*. <http://www.dwinami.wordpress.com/2014/12/10/media-puzzle-untuk-belajar-anak-usia-dini/>. (Diakses 11 September 2015)

Fahmi, M. 2013. *Fungsi Alternatif dari Video Game*. <http://segitiga.net/blog/fungsi-alternatif-dari-video-game-2-habis>. (Diakses 9 September 2015)

Frilinda, Fitria. 2012. *Perkembangan Teknologi dalam Game Mobile*. <https://fitriafrilinda.wordpress.com/2012/03/06/perkembangan-teknologi-game-pada-mobile/>. (Diakses 10 September 2015)

Games, Newchild. 2012. *Apa Itu Brain Game?*. <https://newchildgames.wordpress.com/2012/06/13/apa-itu-brain-game/>. (Diakses 9 Februari 2016)

Heri, Martinus. 2015. *Kemampuan kognitif*. <http://ayukberbagi.blogspot.co.id/2013/03/kemampuan-kognitif-cognitive-ability.html>. (Diakses 10 September 2015)

N, Sora. 2015. *Ketahui Pengertian Analisa Data dan Tujuannya*. <http://www.pengertianku.net/2015/09/pengertian-analisis-data-dan-tujuannya.html>. (Diakses 10 September 2015)

Nika. 2014. *Macam-macam Puzzle*. <http://girls.kidnesia.com/Girls/Cerdas/Berbagi-Pengetahuan/Macam-Macam-Puzzle>. (Diakses 1 Januari 2016)

Mangkoko. 2015. *Psikologi Warna, Biarkan Warna Berbicara*. http://mangkoko.com/ruang_baca/psikologi-warna-biarkan-warna-berbicara. (Di akses 8 Februari 2016)

Pusphita, Dian. 2015. *Selamatkan Generasi Penerus Dari Bahaya Gadget*. http://www.academia.edu/5556224/Selamatkan_Generasi_Penerus_dari_Bahaya_Gadget/. (Diakses 10 September 2015)

Pusphitasari, Lilis. 2010. *Pengaruh Warna Dapat Membantu Proses Pembelajaran Anak Usia Dini*. <http://kbalnaba.blogspot.co.id/2010/07/pengaruh-warna-dapat-membantu-proses.html>. (Diakses 10 September 2015)

Satria, Haris. 2013. *Game Design Concept*. <http://harsatput24.blogspot.co.id/2013/05/game-design-concept.html>. (Diakses 22 Desember 2015)

Syukron. Muh. 2011. *Penggunaan Media Games Puzzle*. <http://syukronsahara.blogspot.co.id/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html>. (Diakses 10 September 2015)

Yasa, Adi Putra. 2015. *Pengertian Edutainment*. <http://dokumen.tips/documents/pengertian-edutainment.html>. (Diakses 19 September 2015)

Sumber Gambar:

<http://www.fusionweightlifting.com/>

http://www.grand-illusions.com/acatalog/Puzzle_Toys.html

<http://webapp1.dlib.indiana.edu/images/splash.htm?scope=lilly/slocum>

<http://www.games.co.id/>

www.youtube.com/watch?v=ThXK8JU9caI

<http://forums.bigfishgames.com/posts/list/131148.page>

<http://www.dafont.com/search.php?q=grobold>

ikhwangrafis.blogspot.co.id/2013/01/menambah-palette-warna-coreldraw.html

<http://www.orangefreesounds.com/category/music/background-music/>

