



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Brathwaite, Brenda dan Ian Schreiber. 2009. *Challenges for Game Designers*. USA : Course Technology.
- Buzan, Tony. 2005. *Brain Child*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Departemen Koperasi Inspektorat Jenderal. 1990. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Harahap, Ellyza R. 1994. *Mendidik Anak Usia Prasekolah Usia 3-4 Tahun*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Masyarakat.
- Hariwijaya, M., dkk. 2008. *1001 Pendekatan Multiple Intelligence : Anak Prasekolah*. Yogyakarta : Khazanah Ilmu-ilmu Terapan.
- Hurlock, Elizabeth B. 1942. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta : Gelora Aksara Pratama.
- Republik Indonesia. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Cetakan Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Kartono. 1994. *Teori Permainan*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi.
- Meggs, Philip B. dan Alston W. Purvis. 2006. *Megg's History of Graphic Design*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.
- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi.
- Padji. 1992. *Meningkatkan Keterampilan Otak Anak (Psikologi Perkembangan Anak)*. Bandung : Pionir Jaya.
- Piaget, Jean dan Bärbel Inhelder. 2010. *Psikologi Anak : The Psychology of the Child*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rindaningsih, Ida. 2007. *Pengembangan Metode Tell Story dalam Pembelajaran Anak Usia Prasekolah*. Sidoarjo : Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

- Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout, Dasar, & Penerapannya*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Ruwiyanto, Wahyudi. 1994. *Peranan Pendidikan dalam Pengentasan Masyarakat Miskin*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Santrock, John W. 2006. *Life – Span Development : Tenth Edition*. New York : McGraw – Hill.
- Saulter, Joseph. 2007. *Introduction to Video Game Design and Development*. New York : McGraw – Hill.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Soekanto, Soerjono. 1993. *Beberapa Teori Sosiologi tentang Struktur Masyarakat*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sparingga, Daniel T., dkk. 1992. *Kultur Kemiskinan dan Sosialisasi [bentuk mikro]*. Jakarta : The LC Office.
- Sudono, Anggani. 2007. *Permainan Kreatif untuk Anak Usia Dini Usia 3-7 Tahun : Panduan Bagi Guru (dan) Orangtua*. Jakarta : Penerbitan Sarana Bobo.
- Sutrisno, Endang Ekowarni, dkk. 1983. *Penggunaan Analisis Bannatyne dalam Interpretasi Wechsler Intelligence Scale for Children*. Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

UMN