

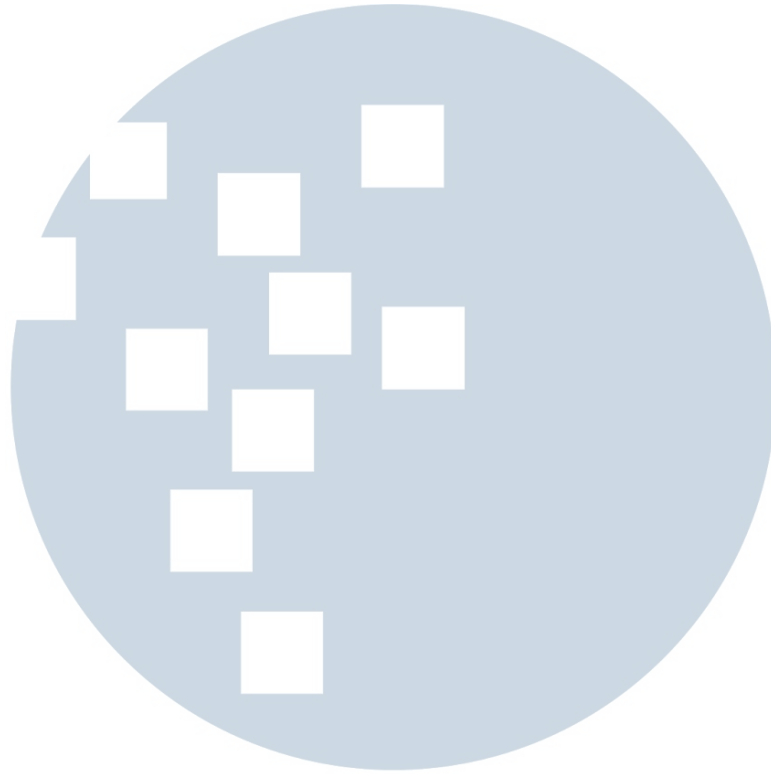
DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kabiba, Pahendra, and B. Juli, “Keteladanan Orang Tua Dalam Menanamkan Nilai Etika Pada Anak,” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, vol. 17, no. 1, pp. 10–22, 2017.
- [2] A. Faiz, B. Soleh, I. Kurniawaty, and Purwati, “Tinjauan Analisis Kritis Terhadap Faktor Penghambat Pendidikan Karakter di Indonesia,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 1766 – 1777, 2021.
- [3] M. Kusramadhanty, D. Hastuti, and T. Herawati, “Temperamen dan praktik pengasuhan orang tua menentukan perkembangan sosial emosi anak usia prasekolah,” *Jurnal Psikologi Indonesia*, vol. 8, no. 2, pp. 258–277, 2019.
- [4] A. V. Vitianingsih, “Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini,” *Jurnal INFORM*, vol. 1, no. 1, pp. 25–32, 2016. [Online]. Available: <http://repository.unitomo.ac.id/id/eprint/75>
- [5] K. D. Squire, “Video games and education: Designing learning systems for an interactive age,” *Educational Technology*, vol. 48, no. 2, pp. 17–26, 2008. [Online]. Available: <http://www.jstor.org/stable/44429558>
- [6] Y. Novitasari, “Analisis Permasalahan: ”Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”,” *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, 2018.
- [7] R. A. Juwantara, “Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran matematika,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 9, no. 1, pp. 27–34, 2019.
- [8] F. Ibda, “PERKEMBANGAN KOGNITIF: TEORI JEAN PIAGET,” *INTELEKTUALITA*, vol. 3, no. 1, pp. 27–38, 2015.
- [9] M. A. Hasan, Supriadi, and Zamzami, “Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau),” *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 291–298, 2017.
- [10] M. A. Ghani, A. Rusli, and N. M. S. Iswari, “Rancang Bangun Aplikasi Face Tracking dan Filter Berdasarkan Raut Wajah Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Berbasis iOS),” *ULTIMA Computing*, vol. XI, no. 1, pp. 1–8, 2019.
- [11] R. Nugraha, E. EXRIDORES, and H. Sopryadi, “Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Aplikasi The Lost Insect Untuk Pengenalan Jenis Serangga Berbasis Unity 3D,” *STMIK GLOBAL INFORMATIKA MDP, Palembang*, 2012.
- [12] J. R. Keebler, W. J. Shelstad, D. C. Smith, B. S. Chaparro, and M. H. Phan, “Validation of the GUESS-18: A Short Version of the Game User Experience

Satisfaction Scale (GUESS),” *Journal of Usability Studies*, vol. 16, no. 1, pp. 49–62, 2020.

- [13] W. J. Mekel, S. R. U. A. Sompie, and B. A. Sugiarto, “Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 4, 2019.
- [14] M. Santoso, “RANCANG BANGUN GAME EDUKATIF DUTA INDONESIA(DADU DAN PETA)INDONESIA,” *KONSTRUKTIVISME*, vol. 11, no. 1, 2019.
- [15] A. Yulianti and Ekohariadi, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar,” *Jurnal IT-EDU*, vol. 5, no. 1, 2020.
- [16] R. A. Rahman and D. Tresnawati, “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN HABITATNYA DALAM 3 BAHASA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA,” *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, vol. 13, no. 1, 2016.
- [17] N. E. Fahmi, A. Syarief, and B. Grahita, “IDENTIFIKASI PENGALAMAN BERMAIN GAME MOBILE (STUDI KASUS GAME CLASH OF CLANS),” *Jurnal Sositologi*, vol. 17, no. 2, 2018.
- [18] H. S. Flora, “Etika Dan Tata Tertib Disiplin Mahasiswa,” *Jurnal Law Pro Justita*, vol. 4, no. 2, pp. 22–41, 2019.
- [19] M. Tanyid, “Etika Dalam Pendidikan: Kajian Etis Tentang Krisis Moral Berdampak Pada Pendidikan,” *Jurnal Jaffray*, vol. 12, no. 2, pp. 235–250, 2014.
- [20] L. Marinda, “Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar,” *Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, vol. 13, no. 1, pp. 116–152, 2020.
- [21] M. Syah, *Psikologi belajar*. Jakarta: Rajawali Pers., 2012.
- [22] G. P. G. Gupta, S. H. S. Naseera, A. A. Siddiqui, G. G. G. B. Amali, and S. Gonjari, “Music Playlist Manager Using Fisher-Yates Shuffling Algorithm and Sorting,” *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, pp. 131–138, 2017.
- [23] W. Budiaji, “SKALA PENGUKURAN DAN JUMLAH RESPON SKALA LIKERT,” *ACADEMIA*, vol. 2, no. 2, pp. 127–133, 2013.
- [24] M. H. Phan, J. R. Keebler, and B. S. Chaparro, “The Development and Validation of the Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS),” *Human Factors: The Journal of the Human Factors and Ergonomics Society*, vol. 58, no. 8, pp. 1217–1247, 2016.

- [25] P. B. Donuata, "EFEKTIVITAS PEMBERIAN PRE TEST DAN POST TEST DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR FISIKA SISWA," 2019.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA