**DAFTAR PUSTAKA**

Adita. 2015. Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Cook, J. L., & Cook, G. 2005. Child Development : Principles & Perspectives. Allyn and Bacon. Boston.

Diyah Puspitaningrum. 2016. Penerapan Speech Recognition Pada Permainan Teka – Teki Silang Menggunakan Metode Hidden Markov Model (HMM) Berbasis Desktop. Skripsi. Universitas Bengkulu. Bengkulu.

Fahmi. 2016. Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Android. Skripsi. UIN Alauddin Makassar. Makassar.

Goerthz Joana. 2011. On Informational Efficiency Of Simple Scoring Rules, Science Direc. University of Guelph. Guelph. Ontario N1G 2W1. Canada.

Griffiths, M. (2002). The educational benefits of video games. Education and Health.Nottingham Trent University. United Kingdom.

Jarot. 2013. Perancangan Game Edukasi Untuk Anak Usia Dini (4-6 Tahun) Berbasis Android. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.

Sepri. 2012. Aplikasi Permainan Edukatif Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak Usia 3-5 Tahun Menggunakan Visual Basic 6.0. STMIK Indonesia Banjarmasin. Banjarmasin.

Sudono, A. 2000. Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini. Grasindo.

Suhendrik. 2012. Analisis Dan Perancangan Game Shooting 3D Menggunakan Unity. Skripsi. Universitas Bina Nusantara. Jakarta.

Syarif Husain Hasibuan. 2014. Implementasi Speech Recognition Pada Keamanan Folder Dengan Speech Application Programming Interface. Skripsi. Universitas Sumatera Utara. Medan.