

DAFTAR PUSTAKA

- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133.
- Nielsen. (2005). 10 Usability Heuristics for User Interface Design. In *Conference companion on Human factors in computing systems CHI 94* (pp. 152–158). <https://doi.org/10.1145/191666.191729>
- Novak, J. (2012). *Game Development Essentials Third Edition*. Retrieved from <https://www.amazon.com/Game-Development-Essentials-Jeannie-Novak/dp/1111307652>
- Perhubungan, K. (2014). Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor PM 13 Tahun 2014 Tentang Rambu Lalu Lintas. *Kementerian Perhubungan Republik Indonesia*.
- Prasetyo, E. (2018). *TUTORIAL PEMBELAJARAN RAMBU LALU LINTAS UNTUK ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK (TK) BERBASIS MULTIMEDIA*. 4(September), 160–164.
- Putri, P. H., Suyanto, M., & Al Fatta, H. (2017). Perancangan Game Design Document Serious Game Permainan Tradisional Angklek Sleman Yogyakarta. *Seminar Nasional Informatika (SNIif)*, 1(1), 1–7.
- Sosiologi, P. S. S.-, Sosial, F. I., Surabaya, U. N., Sosiologi, P. S. S.-, Sosial, F. I., & Surabaya, U. N. (2014). *Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak*. 1–5.
- Student, I. (2017). 4 Pengertian Game Edukasi Menurut Para Ahli dan Contoh Lengkap.
- Tedi, W., & Nim, E. (2016). *PERUBAHAN JENIS PERMAINAN TRADISIONAL MENJADI PERMAINAN MODERN PADA ANAK-ANAK DI DESA IJUK KECAMATAN BELITANG HULU KABUPATEN SEKADAU Oleh : Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik THE TRADITIONAL GAMES CHANGED IN TO MODERN GAMES TO T. 3.*