

## DAFTAR PUSTAKA

- Andika. 2011. Game Pendidikan. Diakses pada <http://andika08095.blogspot.co.id/2011/05/antara-game-pendidikan-dan-hp-pdf-print.html> (24 Oktober 2016).
- Anonim. 2011. Penerapan Sistem Bermain Sambil Belajar, Belajar Seraya Bermain. Diakses pada <http://pontensidesa.blogspot.co.id/2011/05/penerapan-sistem-bermain-sambil-belajar.html> (13 Juli 2016).
- Dryad, Pandu. 2015. Urutan Versi Android. Diakses pada <http://techijau.com/urutan-versi-nama-android/> (20 Juli 2016).
- Mandalamaya. 2015. Pengertian Multimedia Menurut para Ahli Informatika. Diakses pada <http://www.mandalamaya.com/pengertian-multimedia-menurut-para-ahli-informatika/> (24 Oktober 2016).
- Mulyana, Eueung. 2012, App inventor : ciptakan sendiri aplikasi androidmu. Yogyakarta: Andi Offset.
- Oktaviani, Rinatri. 2015. Metode Pembelajaran. Diakses pada <http://rinatrioktaviani.blogspot.co.id/2015/03/makalah-metode-pembelajaran-discovery.html> (24 Oktober 2016).
- Solehuddin. 1997. Pendidikan Anak Usia Dini. Diakses pada <http://biasamembaca.blogspot.co.id/2015/04/hakekat-pendidikan-anak-usia-dini-paud.html>(10 Agustus 2016).
- Sutopo, A.H.2003. Multimedia Interaktif Dengan Flash. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wildanmad. 2012. Tentang Game. Diakses pada <https://wildanmad.wordpress.com/2012/05/27/game-merupaka/> (17 Juli 2016).

Zeroismine. 2015. Mengenal Golden Age pada Anak usia Dini. Diakses pada <http://zeroismine.blogspot.co.id/2015/09/mengenal-golden-age-pada-anak-usia-dini.html> (24 Oktober 2016).