

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, D. (2015). *Nilai Edukatif Dalam Permainan Tradisional Anak*.
<http://www.metrosiantar.com/2015/05/21/191467/nilai-edukatif-dalampermainan-tradisional-anak/>
- Hananta dan Mas'udah. 2015. *Pengaruh Permainan Petak Umpet Terhadap Kemampuan Sosial Emosional*. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya
<https://www.scribd.com/doc/261397385/PENGARUH-PERMAINANPETAK-UMPET-TERHADAP-KEMAMPUAN-SOSIAL-EMOSIONALANAK>
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta : Prenamedia Group
- Lavalle, Steven M., 2017. *Virtual Reality*. Cambridge University Press.
- Lestari, Dewi. 2012. *Definisi Game*. Arsip Teknik Informatika UMMI.
- Luther, Arc C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. AP Professional. Boston.
- Molina, Ditra Nurul; Melia; Sopryadi, Hendri. 2014. *Rancang Bangun Edugame untuk Pembelajaran Profil Negara-Negara ASEAN Berbasis Android*. Skripsi. Jurusan Teknik Informatika, STIMIK GI MDP. Palembang.
- Putra, y. S., & muslim, m. A. (2013). Game chicken roll dengan menggunakan metode forward chaining. *Jurnal eccis*, 7(1), 41–46.
- Safaat, Nazruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: PT Graha Ilmu.