

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Dodiet. (2013). *Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian*. Jurnal Akupunktur Poltekkes Kemenkes, 1, 16.
- Andarini, H. D., Swasty, W., & Hidayat, D. (2016). Designing The Interactive Multimedia Learning for Elementary Students Grade 1 st –3 rd : A Case of Plants (Natural Science Subject). In 2016 4th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT) (pp. 1–5).
- Asra, Sumiati. (2013). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- David. (2017). *Perancangan Game Mobile Android Bergenre Horror*. Cogito Smart Journal, 2/2, 168.
- Fabricatore. (2017). *Gameplay and Game Mechanics Design: A Key to Quality in Videogames*. Jurnal Ilmiah Desain Game, 1, 5-6.
- Fadilla, A. N., Syarief, A., & Mustikadara, I. S. (2014). STRATEGI KOMUNIKASI VISUAL KEGIATAN WINDOW FARMING SEBAGAI ALTERNATIF BERKEBUN LAHAN SEMPIT PADA HUNIAN VERTIKAL. Jurnal Sosioteknologi, 13(3), 221–227.
- Jensen, Joy Melissa. (2013). *365 Cerita Alkitab Untuk Anak-Anak*. Nina Andiana, penerjemah. Jakarta (ID): Gramedia. Terjemahan dari: 365 Day Children's Bible Storybook.
- Khan, Yahya. (2010). *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri*. Yogyakarta: Pelangi Publishing
- Mudjia, Rahardjo. (2017). *Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya*. Jurnal Ilmiah Pascasarjana, 1, 2.
- Pulsipher, Lewis. (2012). *Game Design: How to Create Video and Tebletop Games, Start to Finish*.
- Ramli, T., (2003). *Pendidikan Moral dalam Keluarga*. Grasindo. Jakarta
- Rofiq Dzaelani, Aenu. (2013). *Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif*. Majalah Ilmiah Pawiyatan, XX/1, 87.
- Rouse III, Richard. 2005. *Game Design Theory & Practice*. Texas: Wordware Publishing.

Rahman, Y., Arumsari, R. Y., Azhar, D. A. PERANCANGAN PURWARUPA KARTU BELAJAR BERTEKSTUR SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGENALKAN HURUF PADA ANAK USIA DINI. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, [S.l.], v. 5, n. 01, p. 128 - 143, mar. 2020. ISSN 2502-2431.

Muslich, Mansur. (2011). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Teguh Martono, Kurniawan. (2015). *Pengembangan Game dengan menggunakan Game Engine Game Maker*. *Jurnal Sistem Komputer*, 5, 24.

Upton, P. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Wagiran. (2017). *Inovasi Pembelajaran dalam penyiapan Tenaga Kerja Masa Depan*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16/1, 43-55.

Sumber Elektronik

Cipta Harianto, Hendra. 2017. *Pentingnya Desain Dalam Penggunaan Warna sebagai arti dari Logo Perusahaan*. Diakses 14 Desember 2019, dari <https://www.isi-dps.ac.id/artikel/pentingnya-desain-dalam-penggunaan-warna-sebagai-arti-dari-logo-perusahaan/>

Dwi Agustin, Ririn. 2017. *Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game*. Diakses 18 Mei 2020, dari <http://journal.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/download/125/115>

Galih Salman, Afan. 2017. *Game pada Gadget sebagai Alat Bantu Belajar*. diakses 13 Agustus 2019, dari <http://socs.binus.ac.id/2017/02/06/game-pada-gadget-sebagai-alat-bantu-belajar>

Gunawan, Samuel T. 2015. *Mengapa Kita Percaya Bahwa Alkitab Adalah Firman Allah?* Diakses 18 Februari 2020, dari https://artikel.sabda.org/mengapa_kita_percaya_bahwa_alkitab_adalah_firman_allah

Uce, Loeziana. (2015). *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya* [Berkas PDF]. *The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*, 1(2), 77-92. Diambil dari <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1322/982>