

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. 2011. Kisah Kancil dan Pak Tani.

<http://bacadongengsedunia.blogspot.com/2011/07/kisah-kancil-dan-pak-tani.html> (Diakses tanggal 21 Februari 2020)

Anonim. 2016. Cerita Si Kancil, Kerbau dan Si Buaya Jahat.

<http://kumbercer.blogspot.com/2016/07/cerita-si-kancil-kerbau-dan-si-buaya.html> (Diakses tanggal 21 Februari 2020)

Anonim. 2019. Cerita Kancil, Kerbau dan Buaya. [https://permainan-](https://permainan-bocah.blogspot.com/2018/10/cerita-kancil-kerbau-dan-buaya.html)

[bocah.blogspot.com/2018/10/cerita-kancil-kerbau-dan-buaya.html](https://permainan-bocah.blogspot.com/2018/10/cerita-kancil-kerbau-dan-buaya.html) (Diakses tanggal 21 Februari 2020)

Baddolo, Yanti. 2013. Mesin Finite-State : Teori dan Implementasi.

<https://gamedevelopment.tutsplus.com/id/tutorials/finite-state-machines-theory-and-implementation--gamedev-11867> (Diakses tanggal 19 Maret 2020)

Benn. 2011. Kisah Sang Kerbau, Sang Kancil dan Sang Buaya. [http://noble-](http://noble-phoenix.blogspot.com/2011/06/kisah-sang-kerbau-sang-kancil-dan-sang.html)

[phoenix.blogspot.com/2011/06/kisah-sang-kerbau-sang-kancil- dan-sang.html](http://noble-phoenix.blogspot.com/2011/06/kisah-sang-kerbau-sang-kancil-dan-sang.html) di akses pada tanggal 12 Maret 2020

Blitar, 2020. Pengertian, Ciri, Dan Jenis Dongeng Beserta Contohnya Terlengkap.

<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-dongeng/> (Diakses 21 Februari 2020)

Cita Sagami, Galuh. 2012. Keefektifan Media Komik Tanpa Teks Dalam Pembelajaran Menulis Dongeng Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Wates. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta

Default, Site. - . Psikologi Anak – Pengertian, Teori, Penerapan, dan Penjelasannya.

<https://dosenpsikologi.com/psikologi-anak#> (Diakses tanggal 14 Maret 2020)

Dewi, Rizki Sari. 2020. Pengertian Adobe Flash Beserta Sejarah, Fungsi, Kelebihan

& Kekurangan Adobe Flash. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-adobe-flash/> (Diakses tanggal 14 Maret 2020)

Duniapcoid. 2020. Pengertian Games. [https://duniapendidikan.co.id/pengertian-](https://duniapendidikan.co.id/pengertian-games/)

[games/](https://duniapendidikan.co.id/pengertian-games/) (Diakses Pada 26 Februari 2020)

Faris, Muhammad. 2011. Perkembangang Teknologi Dibidang Video Game.

Bandung : Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati

- G. Kusnadi. 2013. Perancangan *Game* Edukatif Si Kacil Menggunakan Adobe Flash CS3. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
- Guru Sekolah. 2020. Referensi Game Petualangan Kancil dan Buaya : <https://majalahpendidikan.com/soal-matematika-kelas-3/> (Diakses Pada 01 April 2020)
- Hasanudin. 2002. Pemrograman ActionScript Flash dan Aplikasinya. Yogyakarta : ANDI
- Herdyanto, Abraham. 2019. Sejarah Video Game : 10 Tahap Perkembangan dari Era Awal Hingga Terkini. <https://www.idntimes.com/tech/games/abraham-herdyanto/10-tahap-perkembangan-sejarah-video-game-dari-era-awal-hingga-sekarang-1/10> (Diakses Pada 18 Maret 2020)
- Julita, Ade, Jusuf Roni, Sri Sundari. 2012. *Game* Penunjang Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android "Petualangan Titi". Batam : Politeknik Negeri Batam
- Lusye Karolus, Meike. 2013. Konstruksi Perempuan dalam Dongeng Putri Salju (Sebuah Analisis Wacana Feminisme). Makasar : Universitas Hasanuddin
- Merry, Guru. 2020. Dongeng: Pengertian, Jenis-jenis dan Ciri-ciri Dongeng. <https://majalahpendidikan.com/dongeng-pengertian-jenis-jenis-dan-ciri-ciri-dongeng/> (Diakses tanggal 21 Februari 2020)
- Muttaqin, M. Rizal. 2019. Sejarah Singkat Perkembangan Game. <https://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/> (Diakses Pada 31 Maret 2020)
- Nasin, Eliawati.dkk. 2012. Kumpulan Fabel (Mendidik Anak dengan Cerita). Bandung : YRAMA WIDYA
- Nesabamedia, 2020. Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat serta Jenis-jenis Game, Lengkap!. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/> (Diakses Pada 21 Februari 2020)
- Pelayananpublik. 2020. Pengertian Game Online, Sejarah, Hingga Jenisnya. <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/> (Diakses Pada 31 Maret 2020)
- Pribadi, Mamank. 2019. Dongeng Si Kancil dan Pak Tani.

<https://mamank15.blogspot.com/2019/01/dongeng-si-kancil-dan-pak-tani-yang.html> (Diakses tanggal 21 Februari 2020)

Safaat, Nazruddin. 2011. ANDROID Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung : Informatika Bandung

Supardi, Yuniar. 2011. Semua Bisa Menjadi Programmer ANDROID Basic. Jakarta : PT Elex Media Komputindo

Wijaya, Didik. 2002. Memahami ActionScript.

<http://www.master.web.id/mwmag/issue/01/content/tutorial-actionscript-1/tutorial-actionscript-1.html> (Diakses tanggal 19 Maret 2020)

Yuswanto. 2020. Sejarah Perkembangan Game.

<https://g2hcombrowordpress.com/sejarah-perkembangan-game/> (Diakses Pada 01 April 2020)