

DAFTAR PUSTAKA

- Andry. 2011. *Android A sampai Z*. PCplus, Jakarta.
- Lee, W. M. 2011. *Beginning Android Application Development*. Wiley Publishing, Inc.
- Nazruddin, Safaat H. 2012. (Edisi Revisi) *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika, Bandung.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Heinich, R, S. E. Smaldino, J. D. Russell, M. Molenda. 1996. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey.
- Hung, C-M, I. Huang dan G-J. Hwang. 2014. Effect of Digital Game-based Learning on Students Self-efficacy, Motivation, Anxiety and Achievements in Learning Mathematics. *Journal Computer Education* 1(2-3): 151-166.
- Moreno-Ger, P, D. Burgos, I. Martines-Ortiz, J. L. Sierra, B. F. Manjon. 2008. Educational Game Design for Online Education. *Computers in Human Behavior* doi:10.1016/j.chb.2008.03.012.
- Pepen, S dan Nurhidayat. 2008. *Fun Game*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Puspitosari, H. A. 2010. *Membuat Presentasi Multimedia*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Ruis, N, Muhyidin dan T. Waluyo. 2009. *Instructional Media*. Jakarta: Directorate General of Quality Improvement of Teachers and Education Personel
- Satyaputra, A dan E. M. Aritonang. 2014. *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Tarakanita. 2015. Waktu yang Tepat Anak Boleh Menggunakan Handphone. Available at <http://yogyakarta.tarakanita.or.id/artikel/2015/04/22/waktu-yang-tepat-anak-boleh-menggunakan-handphone-4dd5ae45.html>. 25 Juli 2019 (10:00).

- Wuryandani, W. 2010. Penanaman Nilai Moral untuk Anak Usia Dini. Jawa Barat: Makalah PGTKIT PUSDAI
- Wibowo, A. 2012. Pendidikan Karakter Usia Dini. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arief S. Sadiman. (2010). Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers
- Daryanto (2014). Perlunya Pendidikan Lingkungan Hidup di Sekolah. <http://www.vedcmalang.com/pppptkboemlg/index.php/menuutama/edukasi/996-perlunya-pendidikan-lingkungan-hidup-di-sekolah>. Diakses pada 25 Juli 2019 (11:00)
- Handriyantini. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- J.F. DiMarzio (2008). Android a Programmer Guide . McGraw Hill Professional
- Mayer, R.E. (2009). Multimedia Learning : Prinsip-prinsip dan Aplikasi. Terjemahan oleh Teguh Wahyu. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yien, J, Hung, C, Hwang, G dan Lin, Y. 2011. A Game-Based Learning Approach to Improving students' Learning Achievement in a Nutrition Course. The Turkish Online Journal of Education Technology vol 10 Issue.
- Wulandari, A.D. 2012. Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Mkaer XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang. Universitas Negeri Yogyakarta.