

DAFTAR PUSTAKA

Rujukan Buku:

- Anom, Lilik Suryo. (2011). *Hypnosoulmate*. Jakarta: Visi Media.
- Baba, S. (2007). *Wahai remaja: kambaramu bermula disini*. Selangor: Shah Alam.
- Babcock. (1989). *Kampung Jawa Tondano: Religion and Cultural Identity*. Jogjakarta: Universitas Gajah Mada.
- Djalimin, J. (2010). *The Secrets of Change for Succes*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Djarmiko, Harmanto Eddy. (2006). *Revolusi Karakter Bangsa*. Sleman: Yayasan Obor Indonesia.
- Fagan, R. (2006). Counseling and Treating Adolescents with Alcohol and Other Substance Use Problems and their Family. *The Family Journal: Counseling therapy For Couples and Families*. Vol.14. No.4.326-333. New York: Sage Publication.
- Gulo. W. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Grasindo.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Hidayat, W., & Sudarma, S. (2012). *Buku Pintar Komputer Laptop Netbook Tablet iPad & Android*. Jakarta: Mediakita.
- Ismail, T., Hamengkubuwana X, S. S., Zoelva, H., Maarif, A. S., ASP, M. J., Hidayat, A., et al. (2012). *Prosiding Kongres Pancasila IV : strategi pelebagaan nilai-nilai Pancasila dalam menegakkan konstitusionalitas Indonesia*. Yogyakarta: Pusat Studi Pancasila UGM.
- Koesoema, Doni. (2011). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: PT Grasindo.
- Koster, Raph. (2013). *Theory of Fun for Game Design*. New York: O'Reilly Media, Inc.
- Narasi, Tim. (2009). *100 Tokoh Yang Mengubah Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Narasi.

- Novak, Jeannie. (2011). *Game Development Essentials: An Introduction*. London: Cengage Learning.
- Semiawan. Conny R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Grasindo.
- Setiadi. (2008). *PKN: Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Surya, H. (2005). *Kiat Mengatasi Perilaku Anak2*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Swasti, Wirania. (2010). *A-Z Warna Interior: Rumah Tinggal*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Tentor, F. (2009). *Bahas Tuntas 1001 Soal IPS SD*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Triadi, Dendy. (2010). *Ayo Bikin Iklan: Memahami Teori & Praktek Iklan Media Lini Bawah*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Umar, H. (2001). *Strategic Management in Action*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Works, I. (2011). *Seri Creative Project : Membedah Kehebatan Android*. Jakarta: Grasindo.
- Zuhri, Saifuddin. (1979). *Sejarah Kebangkitan Islam Dan Perkembangannya di Indonesia*. Bandung: Al Ma'arif.

Rujukan Website:

- Ahada, Yudha Zheano. (2012). *Berikan yang terbaik pada generasi muda*. Retrieved November 11, 2014, from [sosbud.kompasiana.com: http://sosbud.kompasiana.com/2012/09/12/berikan-yang-terbaik-pada-generasi-muda-492937.html](http://sosbud.kompasiana.com/2012/09/12/berikan-yang-terbaik-pada-generasi-muda-492937.html)
- Apriandi, Dhani. (2013). *Teladan Diponegoro untuk pejabat*. Retrieved November 11, 2014, from [edukasi.kompasiana.com: http://edukasi.kompasiana.com/2013/02/11/teladan-dipanegara-untuk-pejabat-527393.html](http://edukasi.kompasiana.com/2013/02/11/teladan-dipanegara-untuk-pejabat-527393.html)
- Ardi, Ahmad. (2015). *Perang Gerilya Indonesia*. Retrieved Maret 4, 2015, from [gurusejarah.com: http://www.gurusejarah.com/2015/03/perang-gerilya-indonesia.html](http://www.gurusejarah.com/2015/03/perang-gerilya-indonesia.html)

- Artandi, Tom. (2014). *Memilih dan membeli smartphone kelas menengah*. Retrieved Desember 21, 2014, from kompasiana.com/: <http://m.kompasiana.com/post/read/632135/1/memilih-dan-membeli-smartphone-kelas-menengah.html>
- Bagus, Putra. (2014). *BAB_II_LANDASAN_TEORI_2.1*. Retrieved November 11, 2014, from [www.academia.edu](http://www.academia.edu/7699190/BAB_II_LANDASAN_TEORI_2.1): http://www.academia.edu/7699190/BAB_II_LANDASAN_TEORI_2.1
- Destariana. (2012). *Remaja “labil” itu mudah galau*. Retrieved November 11, 2014, from kesehatan.kompasiana.com: <http://kesehatan.kompasiana.com/kejiwaan/2012/01/31/remaja-%E2%80%9Ccababil%E2%80%9D-itu-mudah-galau-431508.html>
- Fajar, Ahmad. (2012). *Apa itu qrcode dan bagaimana kerjanya?* Retrieved November 11, 2014, from simpsmix.blogspot.com: <http://simpsmix.blogspot.com/2012/11/apa-itu-qr-code-dan-bagaimana-cara.html>
- Femi, A. (2013). *Mengenal tipe-tipe game*. Retrieved September 24, 2014, from lifestyle.kompasiana.com: <http://lifestyle.kompasiana.com/hobi/2013/08/18/mengenal-tipe-tipe-game-581894.html>
- Imansa. (2012). *Macam-macam genre jenis dalam games*. Retrieved September 24, 2014, from [Imansaiki.blogspot.com](http://imansaiki.blogspot.com): <http://imansaiki.blogspot.com/2012/03/macam-macam-genre-jenis-dalam-games.html>
- Imran, Ali. (2014). *Remaja adalah generasi penerus bangsa*. Retrieved November 11, 2014, from metro.kompasiana.com: <http://metro.kompasiana.com/2014/01/11/remaja-adalah-generasi-penerus-bangsa--625806.html>
- Kusworo, Rikho. (2012). *Diponegoro, sosok unik yang luar biasa*. Retrieved November 11, 2014, from media.kompasiana.com: <http://media.kompasiana.com/buku/2012/04/15/diponegoro-sosok-unik-yang-luar-biasa-455225.html>

- Liu, H. (2009). *Qr Code Kompas Perkaya Konten bagi Pembaca*. Retrieved September 24, 2014, from tekno.kompas.com:
<http://tekno.kompas.com/read/2009/06/15/0850503/QR.Code.Kompas.Perkaya.Konten.bagi.Pembaca>
- Misbach, Ifah H, dkk. (2007). *Peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa*. Retrieved November 11, 2014, from www.academia.edu:
http://www.academia.edu/6245754/PERMAINAN_TRADISIONAL_SEBAGAI_WAHANA_PENDIDIKAN_KARAKTER_YANG_MENYENANGKAN
- Naman. (2008). *Pahlawan Ahli Strategi* Retrieved Desember 20, 2015, from [tokohindonesia.com](http://www.tokohindonesia.com): <http://www.tokohindonesia.com/biografi/article/295-pahlawan/679-ahli-strategi-diponegoro>
- Swandari, Siti. (2013). *Merinding: lihat gaya pacaran remaja smp*. Retrieved November 11, 2014, from lifestyle.kompasiana.com:
<http://lifestyle.kompasiana.com/catatan/2013/09/25/merinding-lihat-gaya-pacaran-remaja-smp-595731.html>
- Tria, Delfi. (2014). *Anti korupsi itu luar biasa*. Retrieved November 11, 2014, from hukum.kompasiana.com: <http://hukum.kompasiana.com/2014/01/08/anti-korupsi-itu-luar-biasa-624966.html>
- Tohari, Hamim. (2009). *Perang dan Strategy*. Retrieved Maret 4, 2015, from hamim94.blogspot.com: <http://hamim94.blogspot.co.id/2009/09/perang-dan-strategi.html>
- Wijanarko, Wizzard. (2009). *Tipografi*. Retrieved Desember 21, 2014, from www.aahliadesain.com: <http://www.aahliadesain.com/tipografi.html>
- Wiwoho, Laksono Hari. (2014). *Tren korupsi naik lagi*. Retrieved November 11, 2014, from nasional.kompas.com:
<http://nasional.kompas.com/read/2014/08/18/10085091/Tren.Korupsi.Naik.Lagi>

<http://id.w3dictionary.org>

<http://kbbi.web.id/>

Rujukan Gambar:

<http://www.games.fm/the-legend-of-the-golden-robot.html>

<http://thefusejoplin.com/2014/08/clash-clans-brave-frontier-free-strategy-games-download-play>

http://android.m.brothersoft.com/borderlands_2_wallpapers_hd-497427.html

<http://www.droid-life.com/tag/borderlands-2/>

