

DAFTAR PUSTAKA

Rujuan Buku:

- DeLucas, M. (2014). *GameMaker Game Programming with GML*. Birmingham: Packt Publishing.
- Dirgantara, Y. A. (2011). *Pelangi Bahasa Sastra dan Budaya Indonesia: Kumpulan Apresiasi dan Tanggapan*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Fajrin. (2015). *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Idea Societa* Vol 2 No 6, 6.
- Hayadi, H. (2016). *Sistem Pakar*. Jakarta: Deepublisher.
- Humaeni, A. (2012). *Makna Kultural Mitos dalam Budaya Masyarakat Banten*. *Antropologi Indonesia*, 174.
- Jubilee, E. (2010). *Ponsel Android*. Jakarta: Gramedia.
- Khamadi, S. (2011). *Perancangan Game Edukasi "Semangat si Semut" Sebagai Media untuk Menanamkan Semangat Gotong Royong pada Anak Usia Dini*. *Techno.COM* , 39.
- Koesoema, D. (2007). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Grasindo.
- Martono, N. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Grafindo.
- Myerson, R. B. (2007). *Game Theory*. United States of America: Harvard University Publisher.
- Pat Harrigan, Matthew G. Kirschenbaum, James F. Dunnigan. (2016). *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*. Cambridge: MIT Press.
- Ramadhan, I. (2013). *Cerita Batik*. Yogyakarta: Literati.
- Sambangsari, S. (2008). *Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara*. Jakarta: Wahyu Media.
- Semiawan, C. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Sholichah. (2016). *Belajar Efektif lewat Dongeng*. Jawa Pos (hlm 28). Surabaya: Jawa Pos.

Sudono, A. (2008). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

Susilo, C. (2010). *Pustaka Dongeng Nusantara*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Winkel, W. (2006). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT GRASINDO.

Rujukan Internet:

Jubawuya., 2010, *Mendongeng Cerita Rakyat*. Diakses tanggal 18 Mei 2016, (<http://www.adicita.com/>)

Krisna, K., 2015, *Pasar Game Indonesia*. Diakses tanggal 26 September 2016, (<https://id.techinasia.com/indonesia-pasar-mobile-game-app-annie>)

Maranatha., 2014, *Pendidikan Khusus Tunanetra*. Diakses tanggal 28 Februari, 2016, (<http://mandikdasmen.apatisi3.org>)

Paragian Y., 2014, *Grafis Pasar Sistem Operasi di Indonesia*. Diakses tanggal 25 September 2016, (<https://id.techinasia.com/pangsa-pasar-terbesar-android-os-paling-rentan-grafik.html>)

Salim, H., 2014, *11 Game Tower Defense Terbaik Untuk Android Versi 2014*. Diakses tanggal 9 Desember 2016, (<https://id.techinasia.com/8-game-tower-defense-terbaik-untuk-android>)

