

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Henry, S. 2010. *Cerdas Dengan Game : Panduan Praktis Bagi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Ikhsan, F. 2001. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Mashuri, S. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish
- Meimulyani, dkk. 2013. *Media Pembelajaran Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta : Luxima Metro Media
- Pribadi, A. B. 2017. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Setyosari, P. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta Kencana
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, S.N. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Suryani, N. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Winarno, dkk. 2015. *Membuat Game Android dengan Unity 3D*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo

Jurnal :

Arifin, Z. dkk. *Membangun Game Petualangan Sejarah Peninggalan Sunan Kudus Berbasis Android*. Prosiding SNATIF. No. 2. 2015. 59-64

Daeng, dkk. *Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado*. Jurnal Acta Diurna. Vol.6. No. 1. 2017. Hal 1-15

Darma, A.T.N, dkk. *Pengembangan Aplikasi Game Kisah Panji Sakti Berbasis Mobile*. Jurnal Janapati. Vol.6. No.3. 2017. Hal 283-294

Triansyah, T. *Sejarah dan Perkembangan Smartphone (Ponsel Pintar) Dari Masa ke Masa*. Ilmuti.org

Skripsi :

Daulay, Y.Y. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Games Edukasi Berbantuan Android Pada Materi Alat Optik Untuk Siswa SMA*. Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah

Irmanto. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Unity 3d Untuk Platform Android Pada Pembelajaran Gambar Teknik Kelas X Di Smk Nasional Berbah*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta

Haryono, D.N. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Meteri Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegal Pangung Yogyakarta*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta

Kartika, P.A.W. 2018. *Tesis Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fiqih Berbasih Unity Software Pada Siswa Kelas I, II, dan III Mi-Al*

*Hidayat Pakis Malang. Malang : Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim*

Muhammad, F.2017. *Pengembangan Game Berbasis Unity Engine Pada Cerita
Perang Kembang. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta*

Noviani, D.N. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game
Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan
Komunikasi (Tik) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe
Flash. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta*

Sidabutar, L.J. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah berbasis 3D
Pageflip Proseffional Materi Proklamasi Kemerdekaan Republik
Indonesia 1945 Untuk Sekolah Menengah Atas. Jambi : Universitas
Jambi*

THE
Character Building
UNIVERSITY