



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, N, Ainul. 2012. Penerapan Metode Permainan Simulasi Pada Materi Kearsipan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa. Universitas Negeri Surabaya: Surabaya.
- Anggraeni, Tika. 2013. "Peningkatan Minat Belajar Matematika dengan Menggunakan Metode Jarimatika Universitas Muhammadiyah. Malang.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.
- Boone, H., N., J., Boone, D., A. 2012. Analyzing Likert Data. *Journal of Extension*. Volume 50, Number 2.
- Craven, R. F., & Hirnle, C. J., 2000. *Fundamentals of nursing: human health and function*. (3rd edition). Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins.
- Denis, G., & Jouvelot, P. (2005). Motivation-driven educational game design: applying best practices to music education. Paper presented at the 2005 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology, Valencia, Spain.
- Dewi, Ghea Putri Fatwa. 2012. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash, (Universitas Negeri Yogyakarta)
- Dondlinger, M.J., 2007. Educational video game design: A review of the literature. *Journal of applied educational technology*, 4(1), pp.21-31.
- Fahrul, Rozi Zulfadli. 2016. Perancangan Game Mouse Hunter Menggunakan Adobe Flash CS 3. STMIK AMIKOM Yogyakarta:Yogyakarta.
- Farisi, Ahmad 2014. Analisis Perbandingan Algoritma Fisher Yates Shuffle dan Naive Shuffle. Universitas Indonesia : Depok.
- Fullerton, T. 2008. *Game Design Workshop – A playcentric approach to creating innovative games-2nd Edition*. Southern California, United States.
- Gibson, J. 2014. *Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C# 1st Edition*. Michigan, United States.

- Handriyantini. 2009. Permainan Edukatif (Edukational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang. Ismail
- Hartini, Elis. 2009. Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Melalui Pemanfaatan Media Gambar Fotografi. Skripsi. UPI Bandung.
- Henricks, T. S. 2015. *Play and the Human Condition*. Champaign, IL: University of Illinois Press.
- Iskandar. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*, Jakarta : GP, hal.67
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. 2009. "Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria ". Karya Tulis Ilmiah.
- Sibero, Ivan C. 2009. "Langkah Mudah Membuat Game 3D", Penerbit Mediakom, Yogyakarta.
- Kapp, K. M. 2012. *The gamification of learning and instruction : game-based methods and strategies for training and education*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Keller, John M. dan Thomas W. Kopp. 1987. An application of the ARCS model of motivational design, dalam Charles M. Reigeluth (ed), *Instructional theories in action*, 289-319. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Makmun, Abin Syamsudin. 2001. *Psikologi Kependidikan*, Jakarta: Remaja Rosda Karya
- Meer, R. 2013. *User Experience of Gamification in E-Learning*. Maastricht University.
- Mustafa, Bacharudin. 2007. *Buku Pendidikan Anak Usia Dini*, unpublsh.
- Nasution. 1992. *Metode Research*. Jemmars: Bandung.
- Padil, M. dan Supriyatno, T. 2007. *Sosiologi Pendidikan*. Malang, Indonesia.
- Purnomosidhi, Pratikyo, dkk, 2002. *Budidaya Tanaman Buah-buahan*. Bogor : ICRAF & Winrock International
- Quinn, C. N. 2005. Soapbox: Making Learning Fun. Tersedia dalam: http://www.gamasutra.com/features/20050818/quinn_01.shtml (diakses 8 November 2016)

- Raine, K. D. 2005. *Determinant of health eating in Canada*. Center for Health Promotion Studies, University of Alberta.
- Rigas. D, dan Ayad. 2010. An empirical investigation on effectiveness of game-based learning. World Scientific and Engineering Academy and Society: Cambridge, UK.
- Safaat H, Nazruddin. 2011. *Android (Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android)*. Informatika, Bandung.
- Setiawati. 2008. *Proses pembelajaran dalam pendidikan kesehatan*, Jakarta: TIM.
- Setiyawan, Dani. Pengertian Android, Kekurangan dan Kelebihannya. Dalam <http://danisetiyawan.com/pengertian-android-kekurangan-dan-kelebihannya/>(diakses 18 Desember 2016)
- Skeet, J. 2013. Random Numbers. Tersedia dalam: <http://csharpindepth.com/Articles/Chapter12/Random.aspx>(diakses 8 November 2016)
- Siagian P., Sondang. 2004. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Subini, Nini, dkk. 2012. *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka
- Subiyantoro, Eko. 2013. "Arsitektur Sistem Operasi Android". Dalam <http://www.vedcmalang.com/ppptkboemlg/index.php/artikel-coba2/teknologi-informasi/825-arsitektur-sistem-operasi-android> (Diakses 18 November 2016)
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif & RND*. Bandung : Alfabeta
- Sunarjono, Hendro. 2015. *Berkebun 26 Jenis Tanaman Buah*. Jakarta Timur: Penebar Swadaya.
- Suryabrata, Sumadi. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Tugino thok . 2012. Selisih Nilai Tertinggi dan Terendah. Tersedia dalam: <http://www.mediabelajar.cf/2012/12/selisih-nilai-tertinggi-dan-terendah.html> (Diakses 30 Maret 2017)
- Trochim, W.M.K. 2006. Likert Scaling. Tersedia dalam: <http://www.socialresearchmethods.net/kb/scallik.php> (Diakses 18 Desember 2016)

Uebersax, J. S. 2006. Likert Scales: Dispelling the Confusion. Statistical Methods for Rater Agreement.

Hartomo, Wahid. 2014. Pengenal Suara Aplikasi Kamus Istilah Kesehatan Berbasis Android. STMIK AMIKOM Yogyakarta:Yogyakarta.

Winarti, Yeni 2016. Petualangan Dengan Tema “WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE” Untuk Anak Tingkat SD. Universitas Nusantara PGRI Kediri:Kendi

Yohana, Analisa. 2011. Studi Tentang Media Pembelajaran yang Digunakan Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa di SMP Negeri 1 Probolinggo. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang.

Zomacj, I. 2012. Introduction to Unity. Tersedia dalam:
<http://code.tutsplus.com/tutorials/introduction-to-unity3d-mobile-10752>
(Diakses 8 November 2016)

UMMN