

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. (2010). *Fundamentals of Game Design Second Edition*. Berkeley: New Riders Games
- Aminudin. (2013). *Membentuk Pribadi Sadar Lingkungan Hidup*. Bandung: Angkasa Bandung
- Creswell, John W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar
- Dwiyatmo, Kus. (2007). *Pencemaran Lingkungan dan Penanganannya*. Yogyakarta: Citra Aji
- E.Colink. (1996). *Kamus Istilah Lingkungan untuk Manajemen*.
- Ismail, Andang. (2012). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-u Media
- Kartono, Kartini. (2007). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju
- Kartono, Kartini. (2005). *Teori Kepribadian*. Bandung: Mandar Maju
- Kusrianto, Adi (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Penerbit Andi Offset
- Meggitt, Carolyn. (2013). *Memahami Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Indeks
- Notoadmojo, Soekidjo. (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Pribadi, Harlina. (2011). *Peduli Lingkungan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Saulter, Joseph. (2007). *Introduction to Video Game Design and Development*. Newyork: McGraw-Hill
- Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary.2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Shneiderman, B And C.Plaisant. (2010) *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human Computer Interaction: Fifth Edition*. USA: Addison-Wesley
- Sholeh Hamid. (2011). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press

Simamora, Roymond H. (2009). *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*.
Jakarta. EGC

Soedarsono, Soemarmo. (2002). *Character Building Membentuk Watak*. Jakarta:
PT.Elex Media Komputindo

Susilana, Rudi dan Riana, Cepi. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV.Wahana Prima

SUMBER LAIN

JURNAL

Jailani, ABK. (2013). *Redesain Web Sports Center Gunung Pangilun Padang*.
Skripsi FBS Universitas Negeri Padang: Tidak diterbitkan Tersedia:
portalgaruda.org/download_article.php?article=129195&val=1498

Buku Profil Bank Sampah Indonesia 2012 (sebagai Penulis, diterbitkan oleh
Kementerian Lingkungan Hidup Republik Indonesia, Jakarta, 2012)

Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pembangunan Pusat
Kurikulum. *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran
berdasarkan Nilai2 Budaya untuk membentuk Daya Saing dan Karakter
Bangsa*. [Online] www.googledocs.com [15 Maret 2014].

Nilamsari Tianida, dkk. (2012). "*Chabi (Charming Dustbin) sebagai Peningkatan
Kepedulian Lingkungan Usia Dasar*". Skripsi FIP Universitas Negeri
Semarang Semarang: tidak diterbitkan.

N.Izzah (2012). "*METODE EDUTAINMENT DENGAN LKS WORD SQUARE
PADA MATERI KALOR*". Tersedia:
eprints.walisongo.ac.id/401/3/083611021_Bab2.pdf . diunduh 3 Juli 2014

Levie, W. H. and Lentz, R.. (1982). *Effects of text illustrations: a review of
research Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195-
232.

Majalah Percik, Edisi 02/2013-Tahun ke 11 Edisi Bahasa Indonesia

Mulyono. (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Pada pembelajaran Sholat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Min Beji*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo: tidak diterbitkan.

Perilaku Masyarakat Peduli Lingkungan (sebagai Penulis, diterbitkan oleh Kementerian Lingkungan Hidup Republik Indonesia, Jakarta, 2013)

Pendidikan Lingkungan Bagi Pendidik Usia Dini Pengelolaan Sampah (sebagai Penulis, diterbitkan oleh Kementerian Lingkungan Hidup Republik Indonesia, Jakarta, 2005).

Wiana, Rama. () *Perancangan Game Galah Asin Untuk Memperkenalkan Budaya Tradisional Jawa Barat*. Institut Teknologi Bandung: Bandung: tidak diterbitkan. diunduh 3 Juli 2014

SITUS

Amri, Arfi Bambani & Amal Nur Ngazis. (2013) *Hasil Survei Kebiasaan Pengguna Smartphone di Indonesia*. [Online]. Tersedia: <http://news.viva.co.id/news/read/433547-hasil-survei-kebiasaan-pengguna-smartphone-di-Indonesia>. [30 Juni 2014].

Andhika Setyanti, Christina (2012). *Manfaat Positif Main "Game" untuk Anak*. [Online]. Tersedia: <http://female.kompas.com/read/2012/09/03/11470652/Manfaat.Positif.Main.Game.untuk.Anak>. [23 April 2014].

Bhaskoro, Avi Tedjo. (2013). *Vserv Rilis Laporan Pola Pengguna Mobile Internet Se-Asia Tenggara*. [Online] <http://dailysocial.net/post/vserv-rilis-laporan-pola-pengguna-mobile-internet-se-asia-tenggara>. [30 Juni 2014].

Cakheppy. (2011). *Media Edutainment*. [Online]. Tersedia: <http://cakheppy.wordpress.com/2011/04/09/metode-edutainment/MetodeEdutainment>. [28 Juni 2014].

Herminegari. (2010). *Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://herminegari.wordpress.com/perkuliahan/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran/>. [28 Juni 2014].

Naranjo-Bock, Catalina. (2011). *Effective Use of Color and Graphics in Applications for Children, Part II: Kids 7 to 14 Years of Age* [Online]. Tersedia: <http://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/12/effective-use-of-color-and-graphics-in-applications-for-children-part-ii-kids-7-to-14-years-of-age.php>. [29 April 2014].

Naranjo-Bock, Catalina. (2011). *Effective Use of typography in Applications for Children*[Online] <http://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/06/effective-use-of-typography-in-applications-for-children-3.php>. [16 April 2014].

<http://www.bpadjogja.info/post/berita/1064/game-edukasi.html#sthash.vi3mUs44.dpuf> [25/06/2014]

Saluky.(2013). *Teori Game* [Online].Tersedia: www.etunas.com/web/teori-game.htm. [25/06/2014]

<http://www.bplhkotabekasi.com/>

<http://www.kotabekasi.go.id/>

