# DAFTAR PUSTAKA


[1] S. Ready, “Kamus Peribahasa Indonesia”. Bekasi : Nusa Book, 2014.

[2] Arimi, Sailal, “Pikiran-Pikiran Kolektif Dalam Peribahasa Indonesia”. Yogyakarta : Lembaga Penelitian UGM, 2000.

[3] Adhani. Agnes, “Peribahasa, Maknanya, dan Sumbangannya Terhadap Pendidikan Karakter”. Jurnal Prodi PBSI, FKIP Unika Widya Mandala Madiun. No. 97, pp 0215-9511.

[4] S. Nani, “Efektifitas Pewarisan Peribahasa Melalui Pendidikan Masyarakat Sebagai Media Pembentuk Karakter Bangsa Indonesia Di Era Global”. Jurnal Seminar Nasional PS PBSI FKIP Universitas Jember.

[5] Stat Counter, Mobile Operating System market Share Worldwide. 2017. http://gs.statcounter.com/. Diakses pada tanggal 5 Oktober 2017.

[6] Nazir. Moh, Metode Penelitian. Bogor : Ghalia Indonesia, 2014.

[7] Blitz Game Studios, Game Development: Project Lifecycle. http://blitzgamesstudios.com/. Diakses pada tanggal 15 Februari 2018.

[8] F.S. Darmasoetjipta, “Kamus Peribahasa Jawa Dengan Penjelasan Kata-Kata dan Pengertiannya”. Yogyakarta : Penerbit Kanisius, 1985.

[9] H. S. Nazrudin, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung : Informatika, 2012.

[10] S. H. Ariesto, Analisis dan Desain Berorientasi Objek. Yogyakarta : J & J Learning, 2002.

[11] Eridan. Dania dan Arfan. M, “Pembangunan Multimedia 3 Dimensi sebagai Sarana Pembelajaran”, Jurnal Sistem Komputer.Vol. 6 No.2, pp 2087-4685.

[12] E. Handriyantini, “Permainan Edukatid (Educational game) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar”, In Makalah Pada Konferensi dan Temu Nasional TIK, Malang, 2009.

[13] O. Morgenstern, J. V. Neumann, Theory of Games and Economic Behavior. 1953.

[14] Hariyanto Bambang. Rekayasa Sistem Berorientasi Objek. Bandung :Informatika, 2004.

[15] Pressman. Roger S. Rekayasa Perangkat Lunak Edisi 7. Yogyakarta :Andi, 2012.

[16] Wahana Komputer. Mudah Membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D. Yogyakarta :Andi, 2014.

[17] Developer, About. https://www.monkop.com/. Diakses pada tanggal 15 Februari 2018.

[18] Sholiq. Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek denagn UML. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2006.

[19] Afizah, Fatin, Nisfawati, dkk, “Susur Galur Peribahasa Melayu”, Jurnal Akademik Persatuan Budaya Melayu. Jilid 3, pp 0219-7022.

[20] Amirullah. Populasi Dan Sampel. Malang : Bayumedia Publishing, 2015.

[21] Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung : Alfabeta, 2010.