

DAFTAR PUSTAKA

Adhe, Kartika Rinaket. 2014. *Penanaman Karakter Anak Usia 5-6 Tahun Pada Masyarakat Samin*. PAUD PPs Universitas Negeri Surabaya. Hal. 185-200

Amalia, Rizki, dkk. 2021. *Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 6 Issue 3. Hal. 1501-1513

Appkey. 2020. "Mockup adalah: Membuat Mockup Design untuk Website". <http://appkey.id/desain/design-ui/mockup-adalah/> (05 Februari 2022)

Ariefin, Dwi. 2002. *Video Games Baik atau Buruk?*. Bandung: Lembaga Literatur Baptis.

Arya Kresna. 2013. *Pembentukan karakter generasi muda berwawasan nilai-nilai pancasila melalui video game bertema RPG*. Areté 2(2): 141-156.

Cahillane, Mollie. 2018. "Parents voice concerns about sexual imagery and violence in video games as study reveals children play 15 hours a week". <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-5850109/Children-play-average-15-hours-video-games-week-parents-concerned-violence.html> (27 Oktober 2020).

Daryanto. 2016. *Media pembelajaran: peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Eka Sapti Cahyaningrum, dkk. 2017. *Pengembangan Nilai-nilai Karakter Anak Usia Dini melalui Pembiasaan dan Keteladanan*. 6(2): 203-213.

Ezat Deyreh. 2011. *Psychological phatologyof computer and video games among elementary students*. Procedia Social and Behavioral 15, hal. 3095-3097.

Fadlillah, Muhammad dan Lilif Mualifatu Khorida. 2013. *Pendidikan karakter anak usia dini: konsep dan aplikasinya dalam PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Fowler, Allan, dkk. 2015. *The Impact of Playing Commercial Video Games on Learning in Young Children: An Exploratory Study*. Proceedings of the 11th Australasian Convergence on Interactive Entertainment (IE 2015), CRIPT Volume 167: 15-21.

Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Hurlock, Elizabeth B. 2016. ***Perkembangan Anak jilid 1***, Jakarta: Erlangga

Kadaruddin. 2016. *Buku referensi media dan multimedia pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/karakter> (11 Mei 2021)

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.web.id/interaktif> (25 Juni 2021)

Kartika Rinaket Adhe. 2014. *Penanaman Karakter Anak Usia 5-6 tahun pada Masyarakat Samin*. Jurnal Pendidikan Usia Dini 8(1): 185-200.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku seri pendidikan orang tua: menumbuhkan Karakter Bersahabat pada anak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

_____ . 2019 *Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan Nasional Pusat Kurikulum. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.

Krishna W. 2020. *Langkah Pembuatan Game (1)*. <https://imild.wordpress.com/2020/02/01/tahapan-bikin-game-1/#more-2021> (25 Juni 2021)

_____. 2020. *Langkah Pembuatan Game (2)*. <https://imild.wordpress.com/2020/02/01/tahapan-bikin-game-1/#more-2021> (25 Juni 2021)

Kurniawan, Syamsul. 2017. *Pendidikan Karakter Konsepsi & Implementasinya secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi & Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Mehmet Nur. Tugluk. 2010. *Analysis of Multi-user Video Games in Teacher Training*. *Procedia Social and Behavioral* 2, hal. 2514-2516.

Nurani, Yuliani. 2010. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Papalia, Diane E. Dan Ruth Duskin Feldman. 2012. *Experience Human Development*. New York: McGraw Hill.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Pribadi, Benny A. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi : Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media

_____. 2017. *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.

Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. , Indonesia: Erlangga.

Sari, Cici Ratna, dkk. 2019. *Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 3 Issue 2. Hal. 416-426

Setiawan, Rony. 2021. "Flowchart adalah Fungsi, Jenis, Simbol dan Contohnya". <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/> (05 Februari 2022)

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sulhan, Najib. 2011. *Panduan Praktis Pengembangan Karakter dan Budaya Bangsa Sinergi Sekolah dengan Rumah*. Surabaya: Jaring Pena.

Suyadi. 2018. *Strategi pembelajaran pendidikan karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tempo. 2016. "Siswa PAUD dianiaya anak TK termasuk kasus restorasi justice". <https://nasional.tempo.co/read/807864/siswa-paud-dianiaya-anak-tk-termasuk-kasus-restorasi-justice> (25 Januari 2019).

Tobias Greitemeyer. 2017. *The spreading impact of playing violent video games on aggression*. Computer in Human Behavior 80, hal.216-219.

Tobroni. *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam*.
<https://adoc.pub/pendidikan-karakter-dalam-perspektif-islam27387bd72876076947eab9c8240a4ce387552.html> (11 Mei 2021)

Wahyuningsih, Dian dan Rahmat Makmur. 2017. *E-learning: teori dan aplikasi*. Bandung: Informatika

Yaumi, Muhammad. 2016. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar & Implementasi*, Jakarta: Prenadamedia Group.

Yildiz, Selin dan Yildiz, Ersan. 2011. *A study on pc-video games in terms of the space awareness from childhood to youth*. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 28: 796-800.