

DAFTAR PUSTAKA

- Hamer, Carol. 2007. *Creating Mobile Games: Using Java™ ME Platform to Put the Fun into Your Mobile Device and Cell Phone*. New York: Technology in Action Press.
- Ishak Abdulhak, Wuna Sanjaya. 1995. *Media Pendidikan (suatu pengantar)*. Bandung : IKIP.
- John.B Haney, Dkk. 1980. *Education Communication and Technology an Itroduction*. Iowa : Company Publisher.
- Lam, Jason. 2004. *J2ME & Gaming*.--
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Meyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Nacke. Lennart. 2005. *Facilitating the Education of Game Development*, Fakultas Fur Informatik, University Magdeburg,
- Oemar Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Adiya Bakti.
- Pressman, R.S. 2003. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*, Buku Satu dan Dua, McGraw-Hill Book Co.,Penerbit ANDI.
- Russefendi, E.T (1992). *Statistika Dasar untuk penelitian pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Riyanto.Bambang, Tamimuddin .H.Muh, Widiyati.Sri, 2006. *Perancangan Aplikasi M-Learning Berbasis java*. Bandung: Proceedings of National Conference E-Indonesia Initiatives.

Sadiman, A.S. DKK. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT.Raya Grafindo Persada.

Shalhuudin.M A.S, Rosa. 2006. *Pemograman J2ME*. Bandung : Informatika.

Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan* : Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional

Tamimuddin H. Muh, 2007. *Mengenal Mobile Learning*. Semarang : Limas

---,<http://www.wikipedia.org/>,2007.

