

DAFTAR PUSTAKA

Kitab Suci Alqur`anul Qarim. (QS. Huud: 120 dan Q.S Yusuf: 111)

Sumber Buku :

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Chaniago, Amran Y.S. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Dananjaya, Panji. 2010. *Visualisasi CD Interaktif Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar*. Bandung: UPI.
- Halim, Nasim. 2005. *Jurus Pintar Kartunis: Teknik Dasar Menggambar Kartun untuk Pemula*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- HotGame. 2002. *Sejarah Multimedia, Hot Game Edisi 62*. Jakarta: PT Widya Citalikita Uyana.
- Khalid. 2006. *Karakteristik Perhidup Enam Puluh Sahabat Rasulullah*. Bandung: Pustaka Diponegoro.
- Mayer, E.Richard. 2009. *Multimedia Learning : Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Ranang, dkk. 2010. *Animasi Kartun : Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT Indeks.
- Sachari, Agus. 2004. *Seni Rupa dan Desain Jilid 1 Kelas X*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Sunaryo. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung: UPI.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wojowasito. 1982. *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia dan Indonesia-Inggris*. Jakarta: Hasta.

Sumber Internet :

- Akal. 2013. *Panduan Game Edukasi untuk Orangtua*. (Ebook)
Tersedia : Panduan Game CD Akal Interaktif
- Anonim. 2010. *Perkembangan Game Edukasi*. (Online) Tersedia :
<http://ww.its.ac.id/berita.php?nomer-7454> (diakses pada 7 Februari 2013)
- Anonim. 2013. *Teori Warna Dasar*. (Online) Tersedia :
<http://view-content-36-teori-dan-fakta-tentang-warna.html>
(diakses pada 7 Maret 2013)
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. (Online) Tersedia :
<http://firdhanramadhansmart.wordpress.com/2011/05/05/pembelajaran-berbasis-komputer/> (diakses pada 5 Agustus 2013)
- Depdiknas. 2009. *Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Online) Tersedia:
www.Direktorat.PAUD.Depdiknas.com (di akses pada 5 Agustus 2013)
- Donald.1959 . *Educational Psychology* (Online) Tersedia :
http://firdhanramadhansmart.wordpress.com/2011/05/05/psikologi_educati-on/ / (diakses pada 7 Agustus 2013)
- Fajar. 2008. *Peran Komputer Bagi Pendidikan Anak*. (Online) Tersedia :
<http://edugames-bobbybola.blogspot.com/2008/11peran-komputer-bagi-pendidikan-anak.html> (diakses pada 18 Maret 2012)
- Habgood, Jacob. 2006. *The Game Makers Apprentice : Game Development for Beginners*. (E-Book-Online)
Tersedia : www.GameMakerBook.com/download/
(diakses pada 10 September 2013)
- Hakim,Zainal. 2013. *Mengenal Istilah Tipografi*. (Online) Tersedia :
<http://www.zainalhakim.web.id/posting/mengenal-istilah-tipografi.html>
(diakses pada 20 Agustus 2013)
- Hidayah, Umul.2013. *Makalah Pengembangan Kognitif Sains*. (Online) Tersedia :
<http://umul-hidayah.blogspot.com/2013/10/makalah-pengembangan-kognitif-sains.html> (diakses pad 13 Maret 2014)
- Indrawan, Dedy. 2010. *Game Ilmu Pengetahuan untuk Anak Usia Tiga sampai Tujuh Tahun Berbasis J2ME, PENS-ITS*. Surabaya. (Online) Tersedia :
<http://www.goldenstudios.or.id/> (diakses pada 17 Juni 2013)
- Masvaqih.2013. *Sejarah Perkembangan Game*. (Online) Tersedia :
<http://masvaqih.blogspot.com/p/jenis-jenis-animasi.html>
(diakses pada 10 Sptember 2013)

Anjar Ginanjar, 2014

Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Sahabat Nabi Berbasis Games Untuk Anak-Anak
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Reskiwahyudi, Udin. 2011. *Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 2 Maros (Studi Pokok Materi Sifat Koligatif Larutan)*. Tersedia :
<http://udin-reskiwahyudi.blogspot.com/2011/06/pengaruh-penggunaan-media-cdinteraktif.html>. (diakses pada 25 April 2012)
- Masvaqih. 2013. *Sejarah Perkembangan Game*. (Online) Tersedia :
<http://masvaqih.blogspot.com/p/jenis-jenis-animasi.html>
(diakses pada 10 September 2013)
- Ronald, Anderson. 1987, *Pemilihan Dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, Jakarta; Rajawali. (Online) Tersedia :
[://yayatnurhayatiaincrb.blogspot.com/2011/12/model-model-pembelajaran-berbasis.html](http://yayatnurhayatiaincrb.blogspot.com/2011/12/model-model-pembelajaran-berbasis.html) (diakses pada 25 April 2012)
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: UPI (Online), Tersedia : <http://rustmantp.wordpress.com> (diakses pada 24 Juli 2013).
- Tim Multimedia. 2013. *Memahami Storyboard, Mendeskripsikan tentang multimedia*. Garut : *Multimedia SMKN 2 Garut (Powerpoint)* Tersedia : <http://goebook.co.id> (diakses pada 18 Maret 2013)
- Sofyano. 2013. *Unsur-unsur Game*. (Online)
Tersedia : <http://sofyano.blogspot.com/2013/05/unsur-unsur-pada-game.html> (diakses pada 18 Maret 2013)
- Tyers, Ben. 2007. *Game Maker Book 1 : Introduction to Game Design and Programming*. (E-Book-Online).
Tersedia : www.GameMakerBook.com/download/
(diakses pada 18 Maret 2013)
- Zulhendri. 2012. *Membuat Game Dengan Game Maker Untuk Pemula*. (E-Book-Online)
Tersedia : http://garuda_software_project_zulhendri_gamemaker/ebook
(diakses pada 18 Maret 2013)

DAFTAR ISTILAH / GLOSARIUM

- Action Script (B. Inggris) : Pusat-pusat perintah dalam bentuk tulisan teks.
- Adobe Photoshop (B. Inggris) : Perangkat lunak aplikasi yang mengolah data gambar dan grafis untuk kebutuhan printing atau desain grafis.
- Animasi (B. Indonesia) : Bentuk visual dua dimensi yang memiliki unsur gerak.
- Assembly (B. Inggris) : Proses pembuatan.
- Audio (B. Indonesia) : Bersifat dapat didengar.
- Backsound (B. Inggris) : Musik atau suara latar.
- Bird Eye Level (B. Inggris) : Sudut pandang mata burung, terlihat dari tampak atas mata pengamat.
- Burning (B. Inggris) : Proses pembakaran (back up atau penyimpanan data) pada CD atau DVD.
- Close Up (B. Inggris) : Tampak muka, gambar sebatas muka sampai leher.
- Compact Disk (B. Inggris) : Optikal disk untuk menyimpan data digital dengan kapasitas tertentu.
- Computer Assisted Learning (B. Inggris) : Segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer.
- Concept Planning (B. Inggris) : Perencanaan konsep.
- Content (B. Inggris) : Isi kandungan.
- Curiosty (B. Inggris) : Rasa ingin tahu.
- Design (B. Inggris) : Perancangan gambar.
- Digitalisasi (B. Inggris) : Yang berhubungan dengan komputer mesin hitung yang mempergunakan angka-angka untuk sistim-sistim perhitungan tertentu.
- Distribusi (B. Indonesia) : Orang atau badan yang menjadi agen.
- Drills and Practice (B. Inggris) : Model pembelajaran melalui penyediaan latihan-latihan soal.

Dubbing (B. Inggris) : Perekaman Suara

Edukatif (B. Indonesia) : Bersifat mendidik, pendidikan.

Efektifitas (B. Inggris) : Dengan hasil baik, dengan berhasil.

Eksperimen (B. Indonesia) : Percobaan yang bersistem dan berencana membuktikan kebenaran suatu teori.

Eye Level (B. Inggris) : Sudut pandang sejajar dengan mata pengamat.

Finishing Touch (B. Inggris) : Sentuhan terakhir dari proses pengerjaan karya.

Flow Charts (B. Inggris) : Bagan alir.

Format (B. Inggris) : Pola, susunan, bentuk.

Frog Eye View (B. Inggris) : Sudut pandang mata katak terlihat tampak bawah mata pengamat.

Full Shoot (B. Inggris) : Fokus keseluruhan tubuh objek.

Game (B. Inggris) : Permainan.

Gamer Maker (B. Inggris) : Program aplikasi untuk membuat game.

Gameplay (B. Inggris) : Cara sebuah pemain untuk berinteraksi dengan game.

Genre (B. Inggris) : Tipe permainan.

Grafik (B. Indonesia) : Gambar yang berupa garis turrun naik dalam titik ke titik (dengan diberi tanda angka) sebagai penjelasan perubahan sesuatu.

Graphic Image (B. Inggris) : Gambar grafis dalam multimedia.

Hardware (B. Inggris) : Perangkat keras dalam dunia komputer berupa monitor atau alat yang terdapat dalam hardisk untuk menjalankan sebuah komputer.

High Angle (B. Inggris) : Sudut pandang dari atas (tepat diatas objek gambar).

Image (B. Inggris) : Tampilan, gambar.

Layout (B. Inggris) : Desain, rancangan.

Instructional Games (B. Inggris) : Pembelajaran dengan model permainan dalam program komputer.

Interaktif (B. Indonesia) : Bersifat saling melakukan aksi.

Interaksi (B. Indonesia) : Saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi.

Interface (B. Inggris) : Layout (susunan, tata ruang yang dirancang dalam dunia komputer).

Komponen (B. Inggris) : Bersifat banyak dan rumit.

Koordinator (B. Indonesia) : Orang yang mengawasi kinerja seseorang.

Lettering (B. Inggris) : Proses pemberian huruf, teks, narasi pada ilustrasi.

Link (B. Inggris) : Mata rantai atau hubungan yang saling menghubungkan.

Materi (B. Indonesia) : Sesuatu yang menjadi bahan.

Material Collecting (B. Inggris) : Pengumpulan bahan.

Media (B. Indonesia) : Alat (sarana).

Media Konvensional (B. Indonesia) : Alat atau sarana pada umumnya.

Motion Graphic (B. Inggris) : Pengerjaan unsur gerak pada komputer.

Motivasi (B. Inggris) : Dorongan.

Multimedia (B. Indonesia) : Multi (banyak), Media (alat), jadi adalah penyediaan informasi pada komputer yang menggabungkan suara, teks, grafika dan animasi.

Nabi (B. Indonesia) : Utusan Alloh untuk menyebarkan ajaran kebenaran, orang yang terpilih sebagai utusan Alloh dan memiliki mukjizat.

Navigasi (B. Indonesia) : Bersifat dapat dikendalikan, diatur atau dikemudikan.

Offline (B. Inggris) : Dalam teknologi komputer adalah tidak berhubungan (berinteraksi) dengan perangkat lain, dengan kata lain hanya interaksi antara manusia dan komputer itu sendiri.

Online (B. Inggris) : Berhubungan dengan perangkat lain, berhubungan dengan manusia dan komputer yang ada diseluruh dunia.

Platform (B. Inggris) : Alat yang digunakan untuk menjalankan sebuah game.

Programmer (B. Inggris) : Orang yang membuat program.

RAM (B. Inggris) : Random Acces Memory, ruang untuk menyimpan proses data yang bersifat sementara.

Religi (B. Indonesia) : Bersifat keagamaan.

Rendering (B. Inggris) : Melembutkan gerakan dan mematangkan file atau data yang diolah program aplikasi dalam dunia komputer.

Scanning (B. Inggris) : Proses pemindaian data di dalam komputer.

Simulasi (B. Indonesia) : Metode pelatihan yang meragakan sesuatu dibentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya.

Sistem (B. Indonesia) : Jaringan, cara.

Sitemap (B. Inggris) : Penempatan jalur atau link interaktif dalam dunia komputer.

Siteplan (B. Inggris) : Penempatan konsep materi dalam dunia komputer.

Slide (B. Inggris) : Meluncur atau bergerak ke layar selanjutnya.

Software (B. Inggris) : Perangkat lunak dalam dunia komputer (program yang dimasukkan atau di instal pada komputer).

Sound Effect (B. Inggris) : Suara efek.

Storyboard (B. Inggris) : Alur penerangan cerita yang biasa digunakan pada animasi, *game*, film, majalah, cerita bergambar dan komik.

Storyline (B. Inggris) : Jalan cerita.

Testing (B. Inggris) : Proses percobaan.

Tutorial (B. Indonesia) : Pemberian pembelajaran kepada seseorang atau sejumlah orang (mahasiswa).

Typeface (B. Inggris) : Perwajahan huruf.

Typewriter (B. Inggris) : Penulisan kata-kata dalam game.

Upgrade (B. Inggris) : Dilakukan beberapa penambahan atau perbaikan pada suatu sistem.

Video (B. Indonesia) : Bagian yang memancarkan gambar (pada stasiun televisi atau layar monitor).

Video Recorder (B. Inggris) : Hasil rekaman gambar.

Visual (B. Indonesia) : Dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata).

