

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, e. a. (2008). *Making Educational Animation Usung Flash*. Bandung: Informatika.
- Amin, M. (2014). *Penjelasan Fungsi Tools Panel di After Effect*. Retrieved from Ilmu Grafis: <http://www.ilmugrafis.com/after-effect.php?page=penjelasan-fungsi-tools-panel-di-after-effect>
- Anders et, a. (2009). Role-Playing Games: The State of Knowledge. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 1-3.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Armansyah, W. (2015). *Belajar Adobe Illustrator*. Retrieved from Belajar Adobe Illustrator beserta Fungsi dan Toolsnya: <http://www.belajarbagus.com/2015/04/belajar-adobe-illustrator.html>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asim. (2001). *Sistematika Penelitian Pengembangan*. Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang.
- Balim, A. G. (2009). The Effects of Discovery Learning on Students' Success and Inquiry Learning Skills. *Eurasian Journal of Educational Researc*, 1-20.
- Borg, & Gall. (1983). *Educational Research : An Introduction 4th Edition*. London: Longman inc.
- Budiningsih, C. A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyo, D. (2011). *Pengembangan Aplikasi Permainan Jinx dengan Menggunakan Renpy*. Retrieved from Publication Gunadarma: <http://publication.gunadarma.ac.id/bitstream/123456789/1155/1/50407288.pdf>

- Celso, e. a. (2013). Game Development Of Ibong Adarna Visual Novel. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 259-265.
- Dalyono. (1996). *Model Pembelajaran Discovery Learning*. Jakarta: Karya Asih Persada.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, S. B. (2022). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Ernawati. (2013). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Biologi Siswa SMU Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Skripsi Jurusan FPMIPA Biologi*.
- Febriansyah. (2014). *Interactive Storytelling Visual Novel Pariwisata Yogyakarta Untuk Turis Asing Dengan Metode Finite State Machine*. Retrieved from Universitas Islam Sunan Kalijaga: http://digilib.uin-suka.ac.id/14397/2/10650020_bab-i_iv-atau-v_daftar-pustaka.pdf
- Furchan, A. (2007). *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gonia, M. F. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Asesmen Pembelajaran Pembiasaan Cahaya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Green, T. D., & Brown, A. (2002). *Multimedia Project In The Classroom*. USA: Corwin Press, Inc.
- Gros, B. (2007). Digital Games in Education : The Design of Game Based Learning Environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 23-35. Retrieved from Journal of Research on Technology in Education.
- Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal UTM*, 11-26.
- Ismail, A. (2009). *Education Games Panduan Praktis Permainan yang menjadi Anak Anda*. Jakarta: Pilar Media.

- Kemendikbud. (2013). *Model Pembelajaran Penemuan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2014). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Kumalasari, D. (2003). *Definisi Google Chrome dan Mozilla Firefox*. Retrieved from Technology: <http://tugas-tik2013.blogspot.co.id/2013/08/definisi-google-chrome-dan-mozila.html>
- Meilando, T. (2011). *Fungsi Tool-tool pada Photoshop* . Retrieved from Tomy Meilando Blog: <http://tomymeilando.blogspot.co.id/2011/08/fungsi-tool-tool-pada-photoshop.html>
- Mulyasa. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2009). *Multimedia*. Bandung: Alfabeta.
- Nazir, M. (1999). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nesbit, Belfer, J. &., Leacock, K. &., & Tracey. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual v 1.5*. Retrieved from <http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf>
- Patria. (2007). Teknik Probing Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMP. *Skripsi FPMIPA UPI*.
- Prasetyo, D. D. (2004). *Aplikasi Database Client/Server Menggunakan Delphi dan MySQL*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering 7th Edition*. Retrieved from <https://docs.google.com/file/d/0B9G5HjV6tdJTWZCZzVoUDNudUk/edit>
- Purwanto, N. (1994). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis, cet VII*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahman, A. (2012). *Implementasi Model Pembelajaran Learning Cycle 7e Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Titl 2 Smk N 2 Pengasih*.

Retrieved from Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta:
<https://core.ac.uk/download/files/335/11065929.pdf>

Ratnasari, A. (2015). *Pengertian dan Definisi Komputer*. Retrieved from Modul Pengantar Aplikasi Komputer:
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/annisa-ratna-sari-msed/sejarah-pakt.pdf>

Sardiman. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sommerville, I. (2011). *Software Engineering Ninth Edition*. USA: Pearson Education.

Squire, K., & Jenkins, H. (2003). Card's Prophecy Imagining the Future in Ender's Game. *Harnessing The Power of Game in Education*, 1-10.

Sri Rahayu, N. (2013). *Desain Multimedia*. Jakarta: Kemendikbud.

Sudira, P. (2006). *Pembelajaran di SMK*. Jakarta: Depdiknas.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.

Sund, R., & Carin, A. A. (1966). *Discovery Teaching in Science*. C.E: Merrill Books.

Sutrisno, H. (1993). *Methodology Research*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.

Syah, M. (2004). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Virlianti, Y. (2002). Analisis Pemahaman Konsep Siswa Dalam Memecahkan Masalah Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Realistik. *Skripsi FPMIPA Matematika UPI*.

Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Retrieved from Software Engineering: <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>

Waterman, S. (2013). The Effect of Discovery Learning. 1-38.

Wijana. (2009). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Model Arcs (Attention, Relevance, Convidence, Satisfaction) Untuk Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Retrieved from UPI Digital Repository:
http://repository.upi.edu/6961/2/S_KOM_0902059_Abstract.pdf