

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). Evaluasi pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Adventuregamers, (onlibe) Tersedia :
<http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547>.
- Ariasdi. 2008. Panduan Pengembangan Mutimedia Pembelajaran. Tersedia :
<http://ariasdimultimedia.wordpress.com/2008/02/12/panduan-pengembangan-multimdeia-pembelajaran/>
- Arikunto, S. (2013). Dasar-dasar evaluasi. Jakarta: Bumi Aksara. Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran, Jakarta : PT. Raja Garfindo Persada
- Bjoerner, T., & Hansen, C. B. (2010). Designing an Educational Game. Designing An Educational Game, 17, 10. Diakses dari
http://vbn.aau.dk/files/71492034/Designing_an_Educational_Game_Int._J._of_Learning_17_10_2010..pdf
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Huda, M. (2013). Model-model pengajaran dan pembelajaran. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Kamir, M. Z., & Akter, N. (2011). Diakses dari
<http://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1111/1111.2422.pdf/>
- Mahtarami, A., & Irfansyah, M. (2010, Mei 22). Pengembangan game Pembelajaran otomata finit. Diakses dari
http://repository.upnyk.ac.id/356/1/A-1_PENGEMBANGAN_GAME_PEMBELAJARAN_OTOMATA_FINIT.pdf
- Munir. (2012). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pembelajaran. Bandung: ALFABETA.
- Munir, R. (2013, Maret 7). IF2211 startegi algoritma. [Online]. Diakses dari
<http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2013-2014/stmik13-14.htm/>

- Nugroho. (2011). Diakses dari <http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2011-2012/Makalah2011/MakalahIF3051-2011-007.pdf>
- Pressman, R. S. (2010). Software engineering 7th edition. [Online]. Diakses dari <https://docs.google.com/file/d/0B9G5Hj-V6tdJTWZCZzVoUDNudUk/edit/>
- Riduwan, & Sunarto. (2012). Pengantar statistika untuk penelitian : Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis. Bandung: ALFABETA.
- Rusman. (2010). Model-model pembelajaran. Raja Grafindo.
- Sadiman, A. S., & dkk. (2014). Media pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2014). Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Teresa, D. (2005). Adventure games for learning and storytelling. Diakses dari http://archive.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/Adventure_Author_context_paper.pdf/
- Wahono, R. S. (2006, Juni 21). [Online]. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran>
- Wulan, R. E. (2011). Komunikasi dan teknologi informasi pendidikan. Bandung: BATICPRESS.
- Winarto, Joko. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya dalam Pendidikan. artikel.

Riwayat Hidup Penulis



Penulis bernama lengkap Aulia Hasanah, lahir di Palembang pada tanggal 11 September 1994 dan merupakan anak keempat dari delapan bersaudara. Penulis lahir dari pasangan bapak Suyoto S.Pd dan Ibu Etty Novti S.Pd. Penulis bertempat tinggal di Jln. R. Sukanto Lrg. Pancasila No. 138 RT/RW 010/004 Kelurahan 8 Ilir Kecamatan Ilir Timur II Palembang, Sumatera Selatan. Jenjang pendidikan akademis yang ditempuh penulis diawali dengan masuk Sekolah Dasar di SD Negeri 183 Palembang pada tahun 2001-2006, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 9 Palembang pada tahun 2006-2009, lalu dilanjutkan ke Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 2 Palembang pada tahun 2009-2012.

Pada tahun 2012 penulis berkesempatan melanjutkan pendidikan yang dibiayai oleh Pemerintahan Provinsi Sumatera Selatan dalam Program Kemitraan Guru SMK pada jenjang strata (S1) di Universitas Pendidikan Indonesia, Program Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.