

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- A.M. Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. (2004). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: bumi aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Bagaskara, Cahya. (2015). *Manfaat dan Bahaya dalam bermain game*. [online]. tersedia di:
<https://bagasart26.wordpress.com/2015/06/09/manfaat-dan-bahaya-dalam-bermain-game>. [Diakses 1 Maret 2016].
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital- Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : CV Andi OFFSET.
- Dillon, Teresa. 2004. *Adventure Games For Learning And Storytelling*. [Online].
Tersedia di: http://archive.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/Adventure_Author_context_paper.pdf [Diakses 29 Feb 2016].
- Hamalik, Oemar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hanna, Philip. 2014. *Video Game Technologies*. [Online]. Tersedia di:
<http://www.di.ubi.pt/~agomes/tjv/teoricas/01-genres.pdf> [Diakses 29 Feb 2016].
- Mulyanta & Leong, Marlon.(2009).*Tutorial Membangun Multimedia Interaktif: Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Munir. (2012). *Multimedia*. Bandung : ALFABETA
- Newby, T.J. dkk. (2006). *Educational Technology for Teaching and Learning*. Upper Saddle River, NJ : Pearson Merrill Prentice Hall.
- Prayitno, Elida. (1989). *Motivasi dalam belajar*. Jakarta: PPPLPTK.

- Rohendi, Dedi. (2012). *Developing E-Learning Based on Animation Content for Improving Mathematical Connection Abilities in High School Students*. [online]. Tersedia di: www.ijcsi.com [Diakses 2 Maret 2016].
- Sadiman, A.S., dkk. (2014). *Media pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samuel, Henry. (2010.) *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Slamet. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka cipta.
- Sopah, D.(2007). *Pengembangan dan Penggunaan model pembelajaran ARIAS*. [online]. Tersedia di: http://www.depdiknas.go.id/jurnal/31/djamaah_sopah.htm [Diakses 20 Februari 2016].
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarman. (2009). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.