

Daftar Pustaka

1. Buku dan Artikel Jurnal

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Oemar, Hamalik. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Roedavan, Rickman. (2016). *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.
- Saputra, S.A. 2015. *Metoda Penelitian Pendidikan Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur FPTK UPI*. Bandung. Tidak diterbitkan.
- Sardiman, A.M.(2003). *Integrasi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sjukur, B Sulihin. (2012) *Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2, Nomor 3, November 2012.
- Sondang, P Siagian. 2012. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana. (2002). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta
- Sunarti, Selly dan Setiawardani.(2016). *Pengembangan Game Petualangan”Si Bolang” Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, Februari 2016, Th. XXXV, No. 1
- Susilana, Rudi, dan Cipi Riyana. (2009) *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima

Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. (2007) *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.

Widoyoko, Putro Eko. (2010). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Uno B Hamzah. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Buki Aksara

2. Sumber Online

Baskoro, Robbi.Widhiyasa, Arief.Dkk. (2015). *Ekonomi Kreatif : Rencana Pengembangan Permainan Interaktif Nasional*. Diunduh pada 26 November 2017. Diakses dari: <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/ikpro/wpcontent/uploads/2015/07/Recana-Pengembangan-Permainan-Interaktif-Nasional.pdf>

Dimas Pradinata. (2014). *Pengaruh Game Edukasi Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas X Di SMK Negeri 2 Magelang Sewon*. Skripsi S1. Yogyakarta: UNY

Nanik Kristiana. (2012). *Pengaruh Game Online Sara's Cooking Class Terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental Di SMKN 1 Sewon*. Skripsi S1. Yogyakarta: UNY

Nuryanto, A. (2004). *Media Pembelajaran Pendidikan Kejuruan*. Diunduh pada 02 April 2018 Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/lain-lain/apri-nuryantospdstmt/media-pembelajaran.pdf>

Rendy Dwi Pangesti. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Game Edukatif (Izahime) pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan kelas X Jurusan Teknik Gambar Bangunan Di SMK Negeri 2 Klaten*. Skripsi S1. Yogyakarta: UNY