

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Ernest. (2010). *Fundamentals of game design 2<sup>nd</sup> edition*. Barkley: New Riders Publishing.
- Agustin, Mubiar. (2011). *Permasalahan Belajar dan inovasi pembelajaran: panduan untuk Guru, Konselor, Psikolog, Orang Tua, dan Tenaga Kependidikan*. (cetakan pertama). Bandung: PT Refika Aditama
- Amir, Ubaidillah. (2016). *Rancan Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game dengan Model Pembelajaran Explicit Instruction Untuk Meningkatkan Pemahaman Interpretasi Siswa*. (Skripsi), Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Amory, A. dkk. (1999). The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game types and game elements. *British Journal of Educational Technology*, Vol 30 No 4 311–321.
- Andang, I. (2009). *Educational Game*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta : Bumi Aksara.
- Ariani, N. dan, Haryanto. (2010), *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arylien L. B. 2014. Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*. 44 (22) : 168-174
- Babiker, Mohd. Elmagzoub A. (2015). For Effective Use of Multimedia in Education, Teachers Must Develop their Own Educational Multimedia Applications. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, volume 14 issue 4
- Darmawan, Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan*. (cetakan pertama). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2008). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. (cetakan kedua). Yogyakarta: Penerbit Gava Media

Deny

Depdikbud. (1994). *Kurikulum*. Jakarta : Depdikbud

Dillon, T. (2004). *Adventure Game of Learning and Storytelling*. Future Lab, UK

Etunas. (2013). *Teori Game*. Tersedia di: <http://www.etunas.com/web/teori-game.htm>. [diakses 4 Oktober 2017]

Fauziah, F. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Menggunakan Exe (E-learning XHTML Editor) Pokok Bahasan Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas VIII SMPN 3 Kuningan (Skripsi)*. Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon

Godwin, Raymond. (2017). *Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia* [Online]. Diakses dari <http://psychology.binus.ac.id/2017/02/17/rendahnya-kualitas-pendidikan-di-indonesia/>

Hanna, P. *Video Game Technologies*. [Online]. Diakses dari <http://www.di.ubi.pt/agomes/tvj/teoricas/01-genres.pdf>

Hake, R. (1999). *ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES*. [online]. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.

Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Hernandez, H. P. (2017). Direct instruction in second language acquisition : A critical review of related literature, *i-manager's journal on English Language Teaching*, 7, 44.

Huda, M. (2013). *Model-model Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar

Iswanto, D. (2015). Rancang Bangun Game Edukasi Hero of Borneo Berbasis Android. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 1-5.

Jogiyanto, H. (2001). *Analisis Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Joyce, B. dan Weil, M. (1980). *Models of Teaching. Second Edition*. Englewood New Jersey: Prentice-Hall, Inc.

Lajmudin, A.-B. b (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Love, Fagner. (2014). *GAME: Pengertian dan Sejarah Game*. [Love]. Diakses dari <http://garis-pena.blogspot.com/2014/02/pengertian-dan-sejarah-game.html>

- Malik, S. & Agarwal, A. (2012) Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool—A Study. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 2, No. 5,
- Marzuki. & Chandra, F. (2014). Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Explore – Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, 2087-2062
- Mastika, L. A. D (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Explicit Instruction Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng*. Singaraja: tidak diterbitkan
- Megawati. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN Ginunggung Tolitoli. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 4 No. 10.
- Mcleord, R. (2001). *Sistem Informasi Managemen*. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Mulyadi, D. (2009). *Belajar Cepat CorelDraw*. Bandung : Informatika Bandung
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. (cetakan kedua). Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Novaliendary, D. (2013). Aplikasi Game Geografi berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 106-118.
- Oblinger. R. 1993. e-policy How to Develop Computer, Email, and Internet Guidelines to Protect Your Company and Its Assets, AMACOM.
- Partowisarto, Koestoer. (1983). *Dinamika dalam Psikologi Pendidikan*. Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Persada Latuheru, Jhon D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar*
- Poesprodjo. (1987). *Beberapa Catatan Pendekatan Filsafatnya*. Bandung: Remaja Karya.
- Prakastiwi, G. (2013). *Upaya meningkatkan pemahaman konsep sumber daya alam pada pembelajaran ipa melalui pendekatan inkuiri siswa kelas iv sd negri 01 bulurejo gondangrejo*. (Skripsi). Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

- Pressman, R. S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
- Purmadi, A. & Surjono, D.H. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Berdasarkan Gaya Belajar Siswa untuk Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, (151-165).
- Roblyer, & Doering. (2010). *Integrating Educational Technology into Teaching*. Boston: Pearson Educational, Inc.
- Roedavan, R. (2017). *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika Bandung.
- Rozi, Fakhtur. (2009). *Game Berbasis Petualangan Untuk Pembelajaran Listening Bahasa Inggris Siswa Kelas X Di Sman 1 Welahan Kabupaten Jepara*. Semarang, Indonesia
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. United States of America: Morgan Kaufmann Publisher
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Sudrajat, Akhmad. (2009). *Pembelajaran Tuntas (Mastery-Learning)*. [online]. Diakses dari <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2009/11/02/pembelajaran-tuntas-mastery-learning-dalam-ktsp/>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Suherman, N. & Sukyajaya K.Y. (1990). *Petunjuk Praktis Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung : Widyakusumah 157.
- Sudjana, Nana. (2010). *Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. (cetakan keempat edisi revisi). Bandung: PT Reflika Aditama.
- Sumarno. A. (2011). *Klasifikasi Media Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari <http://blog.elearning.unesa.ac.id/alim-sumarno/klasifikasi-media>.
- Sutabri, T. (2002). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi.

- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif : Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group)
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Whitten, d. (2002). *Metode Desain dan Analisis Sistem*. Yogyakarta: Andi.
- Yudhanto, Teddy, M. (2009). Perancangan Promosi Produk Edu-Gaes Melalui Event. Laporan Tugas Akhir. Universitas Komputer Indonesia Bandung.