

## DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhar, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Brown, Douglas. 2008. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Person Education
- Creswell, John W. 2014. *Research Design (Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Daryanto. 2002. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depiknas. 2006. *Pemendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Devina, Ananti. 2013. "Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan bagi Murid Sekolah Dasar (Usia 10-12 Tahun) Studi Kasus SDN Kebraon 1 Surabaya". Universitas Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. Universitas Surabaya 2 (2): 1-17
- Fatimah, U. 2014. "Analisis dan Perancangan *Game* Android "Visit Indonesia" sebagai Media Pembelajaran untuk Memperkenalkan Wisata dan Budaya Indonesia". *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- George, D., & Mallery, P. 2003. *SPSS untuk Windows selangkah demi selangkah: Panduan dan Referensi Sederhana*. Pembaruan 11,0 (edisi keempat). Boston: Allyn & Bacon.
- Gerlach, V.G. dan Ely, D.P. 1971. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice-Hill, Inc.
- Gliem A. J., & Gliem, R. R. 2003. Menghitung, Menafsirkan, dan Melaporkan Cronbach's Alpha Reliability Koefisien untuk Likert-Type Scales. Konferensi Penelitian-untuk-Praktik Midwest dalam Pendidikan Dewasa, Berkelanjutan, dan Masyarakat, 2003
- Henry, S. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Hikmatyar, Mirza. 2015. "Analisis Pengembangan *Game* Edukasi "Indonesiaku" sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia untuk Anak Usia 12-15 Tahun". *Tugas Akhir Skripsi*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Irfan, Ali 2014 Aplikasi *Game* Edukasi Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Grahita. *Skripsi thesis*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Krammer, W. 2000. *What is a Game?* from The Games Journal. (<http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>). (Diakses pada 31 April 2014).
- M. Angelina and G. N. Sevani. 2014. "Perangkat Ajar Alat Musik dan Lagu Tradisional Indonesia untuk Pendidikan Anak Sekolah Dasar Berbasis Multimedia". *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer* 3 (10) : 174-184.
- Mahnun, Nunu. 2012. "Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)". *Jurnal Pemikiran Islam* 37 (01) : 27-33.
- Nugroho, Adi. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pressman, R. S. 2010. *Software engineering: a practitioner's approach*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Riayanto, R. 2015. "Pengembangan Modul Interaktif pada Pembelajaran Genetika untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa SMA Islam Batu". *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* 3 (2) : 25-34.
- Rosa, A. S dan Shalauhuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Rostina, Sunda, 2015, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, A. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Depdikbud dan CV Rajawali.
- Sanaky, H. A. 2011. *Media Pembelajaran: Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Scirra, "Construct2," [www.scirra.com](http://www.scirra.com) 2015. <http://www.scirra.com/construct2/>. (Diakses pada 8 September 2015)

- Sudjana, Nana dan Ahmad Rifai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2015 . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2016 . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. 2014. *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Yogyakarta : Caps Publishing.
- Sutama. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Kartasura : Fairuz Media
- Ubaedillah, A dan Abdul Rozak. 2006. *Pendidikan Kewarganegaraan Demokrasi, Hak Asasi Manusia dan Masyarakat Madani*. Jakarta: ICCE UIN Syarif Hidayatullah, 2006.
- Wardani, Aryanti Sri. 2015. “Pengembangan Sumber Belajar IPS Berbasis *Game* Edukasi dengan Tema Keberagaman Sosial Budaya sebagai Hasil Belajar Dinamika Interaksi Manusia di Kelas VII SMP Negeri 6 Purworejo”. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widoyoko, E. P. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, R., Susilo, H., Kuswandi, D. 2017. “Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. Universitas Negeri Malang 2(8) : 1024-1029.