

DAFTAR PUSTAKA

- Atmokotomo, Satria N 2013, 'Mahasiswa UGM Kembangkan Permainan Edukasi Bagi Anak', diakses 19 Okto 2018 Pukul 22.47. [Internet], tersedia dalam <https://ugm.ac.id/id/berita/8017-ma> -
- Amirullah D, Mansur, Yana D 2012, 'Perancangan Game Edukasi Sebagai Pembelajaran IP Address', Jurnal Ilmiah Mahasiswa, vol.1, no.1, hh. 105-110.
- Aisyah, N. (2011). *Upaya Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Claket Ceria (Cerdas Informatika)*.
- Albaqi, V., Utomo, R. S., Prabowo, B. D., & Sari, P. A. (2015). *Pembinaan Karakter Remaja Melalui Revitalisasi Nilai Moral*.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal: 239
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budhi, Kurniawan, Robby, 2012, *Pengenalan Huruf Hingga Pembentukan Kata Bagi Anak Usia Dini Menggunakan Game Rpg-Adventure Dengan Konsep Enjoyful Learning*, Semarang, Indonesia.
- Borg, W.R & Gall, M. D. (2017). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Emzir dalam (iahpradiati.wordpress.com/2011/01/28/aplikasi-tehnik-pengumpulan-data-riset-kuantitatif-dan-kualitatif-dalam-metode-eksperimen/)
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, C. R. (2014). *The Benefist of Playing Video Games, American Psychologist*.
- Guba dan Lincoln (191-193) dalam Iahpradiati. Wordpress.com 2011/01/28 Aplikasi-Tehnik-Pengumpulan-Data-Riset-Kuantitatif dan Kualitatif-dalam-Metode-Eksperimen.
- Gerlach, V.G. dan Ely, D.P. 2015. *Teaching and Media. A. Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc.

- Hujair A.H. Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Hapsari, A. E. (2015). TAMAN BAPER PUCANGSAWIT: *Bimbingan dan Pengembangan Potensi Anak*
- Hidayah, N. (2015). SGM (*Sekolah Generasi Muda*) Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Yang Kreatif Dan Berbudaya Berbudi Luhur Di Kampung Code Yogyakarta.
- Henry, S. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kumara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Muslim. (n.d.). (2011)*Teknologi Informasi Dalam Pendidikan*, 1–11.
- Murniningsih. 2012. "*Media Bermain Interaktif Hijaiyah Berbasis Macromedia Flash 8*". Skripsi.UMS
- Maulana, I. T. (2017). *CD Interactive Development for Learning Media on Basic Network Courses*. Indonesia journal of computer science.
- Noerdin. 2011, *Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tik) Dalam Pendidikan*, Universitas Negeri Makasar.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2018). *Program for International Student Assesment*. Retrieved March 19, 1019, from <http://www.oecd.org/pisa/>.
- Purwaningsih Rias Indah. 2014. "*Perancangan Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Anak Sekolah Dasar*" Skripsi. UMS
- Pressman, R. S. 2015. *Software Engineering: a Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Pamungkas Charisma Bayu, 2015. "*Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif*". Skripsi. UMS
- Rusman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sukirman, S. (2017). Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Native Melalui Pembelajaran Berbasis Game, 345–351.
- Skiraa (2017) *Collision Detection Construct 2*. Diakses pada 11 Okto 2018. Tersedia dalam: <https://construct2.Wikipedia.com/Collision+Detection>.

- Sutama. 2015. *Media Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Kartasura : Fairus Media.
- Suindarti, 2011, *Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" Dengan Macromedia Director*, diakses pada 10 Okto 2018. [pdf].http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_07.12_2212.pdf
- Septriana, R. (2012). *Perangkat Ajar Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Berbasis Multimedia*, Skripsi: Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmadinata, & Nama, S. (2016 :164). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2014). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Utami, D. R. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Topologi Jaringan Computer Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Siswa Kelas XXI Multi Media Di SMK Negeri 7 Yogyakarta*. Skripsi; Universitas Negeri Yogyakarta.