

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams. 2014. *Pengertian Genre Game*. Jakarta: PT Grasindo.
- Anas, Muhammad. 2014. *Mengenal Metodologi Pembelajaran*. Pasuruan: Pustaka Hulwa.
- Andi Prastowo. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktek*. Jakarta: Kencana.
- Asma, D., R., S, 2015. *Pengembangan Media Peta Budaya Tinjauan Teorititis dan Praktek*. Jakarta: Kencana.
- Arief S. S, dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arief S., S. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ariesto, Sutopo, 2003. *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aripin. 2009. *Step by Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio*. Bandung: OASE MEDIA.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Borg. W., R., & Gall, M., D., G. 1989. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Cangara, Hafied. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Cristiano, Giuseppe. 2005. *Visual Dictionary of Storyboard*. Stockholm: Iradidio.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Expro. 2010. *Jenis-jenis Genre game*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

- Essential Facts About The Computer and Video Game Industry. 2017.  
<http://www.theesa.com/article/2017-essential-facts-computer-video-game-industry/>
- Gall, M.D. & Borg, W.R. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Gall, M.D., Gall, J.P., & Borg, W.R. 2003. *Educational Research: An Introduction 7th Ed*. New York: Pearson Education Inc.
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 1991. *Pendidikan Guru Konsep dan Strategi*, Bandung: Mandar Maju.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Haynes, S. N., Richard, D. C., & Kubany, E. S. 1995. *Content Validity in Psychological Assesment: A Functional Approach to Concepts and Methods*.
- Hidayat, Wicak. *Tahap Pembuatan dan Pengembangan Game*. 2013. Internet  
<http://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.tahap.pembuatan.dan.pengembangan.game>.
- Indriana, Dina, *Various Teaching Media Aids*, Jogjakarta: Diva Perss.
- Kadir, Abdul. 2012. *Algoritma dan Pemrograman Menggunakan Java*. Yogyakarta: Andi OFFSET.
- Kadir, Abdul, dkk. 2012. *Dasar – Dasar Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Kurnaidi, Harry. 2011. *Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Matematika Realistik Serta Penerapannya*. [Online]. Tersedia: <http://www.papantulisku.com/2011/12/kelebihan-dan-kelemahan-pembelajaran.html>.
- Kustandi, Cecep, & Bambang, S. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lawshe, CH. 1975. *A Quantitive Approach to Content Validity*. Purdue University: Personnel Psychology, Inc.
- Munir, Rinaldi. 2011. *Algoritma dan Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C*. Bandung: Informatika Bandung.
- Nunu, M. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah – Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal

Pemikiran Islam, 37: 27.

- Plomp, T. & Nieven. N. (ed.). 2007. *An Introduction to Educational Design Research*. Enschede: SLO
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI
- Rusman, 2012. *Model – Model Pembelajaran*. Bandung: Seri Manajemen Sekolah Bermutu.
- Sanjaya, Ades. 2011. *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Satrya, M., & Choiril, A. 2013. *Storyboard dalam Pembuatan Motion Graphic*.
- Sugito. 2013. *Pengembangan Media Video Tutorial Analisis Struktur Portal 3D Berbantuan SAP2000 Versi 15: Studi Kasus di Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya*. UNESA. 2:2.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec Media Komputindo.
- Sukmadinata. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- SUPERDATA and Unity Technologies 2017. <https://www.superdataresearch.com/unity-and-superdata-launch-major-mobile-games-and-vr-report/>
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV
- Thomas, A., T., N. 2015. Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar IPA di Kelas 5 SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta. 6:3.
- Wahyuni dan Ibrahim. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Malang: PT Refika Aditama.
- Yulikuspartono, 2009. *Introduction to Logarithms and Algorithms*, Yogyakarta: Andi.

Zainal, Arifin. 2009. Evaluasi Pembelajaran. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.

Zainal, Arifin. 2010. Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori dan Aplikasinya, Surabaya : Lentera Cendikia.