

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sujanto. (2004). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ahmad Halimy Nugroho. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment pada Pokok Bahasan Di mensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X. *Laporan Penelitian*. UNY Yogyakarta.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Anis Fitria. (2013). *Permainan Edukasi sebagai Media Pendidikan*. Diakses dari http://m.kompasiana.com/anis_fitria/permainan-edukasi-sebagai-media-pendidikan_55286e6c6ea8347d2c8b4572. pada tanggal 12 April 2014, Jam 09.00 WIB.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bayu. (2012). *Game Adventure (Permainan Petualangan)*. Diakses dari <http://bayoekmex.blogspot.com/2012/03/game-adventure-permainan-petualangan.html>. pada tanggal 1 Maret 2013, Jam 11.00 WIB.
- Buchori. (1991). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Aksara Baru.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Eko Putro Widyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Erman Suherman, dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamzah B. Uno. (2007). *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- I. L. Pasaribu dan Simanjuntak. (1983). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito
- J.E.Kemp dan D.K.Dayton. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Kustandi dan Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Moch. Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani. (2007). *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Nia Oktaviani dan Nurul Adha O.S.(2014). Perancangan *Mini Game* bergenre *Adventure* Menggunakan Aplikasi *Game Maker*. *Prosiding, Seminar Nasional*. Denpasar: Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha.
- Oemar Hamalik. (1994) .*Media Pendidikan, Cetakan Ketujuh*.Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Rahmatsyam Lakoro.(----). Mempertimbangkan Peran Permainan Edukasi dalam Pendidikan di Indonesia. *Jurnal ITS*. Hlm. 6-9.
- Romi Satria Wahono.(2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net>. pada tanggal 1 Juni 2013, Jam 10.00 WIB
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (1991) . *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri D. dan Aswan Z. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan Kedua. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: PT. Kencana.
- Universitas Negeri Yogyakarta. (2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Usep Sulaeman. (2011). Pembuatan Personal Komputer *Game* Edukasi Matematika untuk Anak TK. *Laporan Penelitian*. Unikom Bandung.
- WJS Poerwadarminta. (1976). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Yusufhadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Zakiah Daradjat,dkk.(1995). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.