

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Adams, E., Rollings, A. (2006). *Fundamentals of game design*. Diunduh dari: [http://wps.prenhall.com/wps/media/objects/3512/3596994/Adams\\_glossary.html](http://wps.prenhall.com/wps/media/objects/3512/3596994/Adams_glossary.html) . Diakses pada tanggal 13 April 2016, 21.35 WIB
- Hilgard, E.R. 1984. *Theories of learning*. New York: Appleton Century, Crafts Inc.
- Juliantara, I K.P. (2015). Media pembelajaran. Diunduh dari: [http://www.kompasiana.com/ikpj/media-pembelajaran-arti-posisi-fungsi-klasifikasi-dan-karakteristiknya\\_54ff4282a33311f34c50f872](http://www.kompasiana.com/ikpj/media-pembelajaran-arti-posisi-fungsi-klasifikasi-dan-karakteristiknya_54ff4282a33311f34c50f872). Diakses pada tanggal 10 April 2016, 19.16 WIB
- Kirriemuir, J., Mcfarlane, A. (2004). *Literature review in games and learning*. A NESTA Futurelab Research report - report 8. <hal-00190453>
- Klein, S.B. 1996. *Learning principle and applications*. New York: McGraw-Hil, Inc
- Misbahuddin, W. (2013). Pengembangan media interaktif berbasis RPG Maker XP untuk pembelajaran membaca intensif berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP kelas VII. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mustholiq, I., Sukir, Nugraha, A.C. (2007). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata kuliah dasar listrik. Yogyakarta: JPTK UNY
- Nur, M. 2005. Strategi-strategi belajar edisi 2. Surabaya: PSMS UNESA.
- Sadiman, A.S., et al. (2002). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sufiyati, W. N.. (2013). Pengembangan media pembelajaran berbasis role-playing game (RPG) Maker XP untuk pembelajaran pemahaman struktur bahasa bagi siswa kelas IX sekolah menengah pertama. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta

- Suprihatiningrum, Jamil. 2014. *Strategi pembelajaran teori & aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran*. Diunduh dari: [romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/](http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/) . Diakses pada tanggal 23 Oktober 2018, 20.10 WIB
- Wahono, R.S. (2006). *Media pembelajaran dalam aspek rekayasa perangkat lunak*. Diunduh dari: [romisatriawahono.net/2006/06/23/media-pembelajaran-dalam-aspek-rekayasa-perangkat-lunak/](http://romisatriawahono.net/2006/06/23/media-pembelajaran-dalam-aspek-rekayasa-perangkat-lunak/) . Diakses pada tanggal 23 Oktober 2018, 19.50 WIB
- Wulandari, A.D. (2012). Game edukatif sejarah komputer menggunakan role playing game (RPG) Maker XP sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.