

## DAFTAR PUSTAKA

- Bustaman. (2001). *Web design dengan macromedia flash mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Crawford, C. (1997). *The Art of Computer Game Design. Computer*. McGraw-hill Osborne Media. <https://doi.org/10.2307/3183801>
- Dumas, J. S., & Janice C, R. (1999). *A Practical Guide to Usability Testing. Revised Edition*. Bethesda, USA: Redish & Associates, Inc.
- Gredler, M. E. (2013). *Learning and Instruction*. Incorporating Motivation Into Multimedia Learning.
- Hamlyn, N. (2003). *Film Art Phenomena*. McGraw-Hill College.
- Hockey, G. R. (1997). 'Compensatory control in the regulation of human performance under stress and high workload: a cognitive-energetical framework.' *Biological Psychology*, 45, 73–93.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *Workshop on Challenges in Game AI*, 1–4. <https://doi.org/10.1.1.79.4561>
- Kusmayadi, D. E. (2010). Ilmu tanpa Agama Buta, Agama Tanpa Ilmu Lumpuh. diakses pada tanggal 13 November 2017, dari [https://www.kompasiana.com/dediekusmayadi/ilmu-tanpa-agama-buta-agama-tanpa-ilmu-lumpuh\\_55005a9c813311d019fa7727](https://www.kompasiana.com/dediekusmayadi/ilmu-tanpa-agama-buta-agama-tanpa-ilmu-lumpuh_55005a9c813311d019fa7727)
- McComick, P. (1996). *Patty McCormick's Pieces of an American Quilt: Quilts, Patterns, Photos and Behind the Scenes Stories from the Movie*. C & T.
- MoE-c. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum*. KEMENDIKBUD. diakses pada tanggal 15 November 2017, dari <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud81A-2013ImplementasiK13Lengkap.pdf>
- Nikko, S. (2015). Pengertian IPTEK Atau Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Lengkap.
- Nugroho, A. (2009). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Peterson, R., Verenikina, I., & Herrington, J. (2008). Standards for educational, edutainment, and developmentally beneficial computer games. *Proceedings of the World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications*, (June), 1–10.
- Pladidus, S. (2015). Permainan Populer LINE Let's Get Rich, Meluncurkan TVC Terbaru. diakses pada tanggal 21 Agustus 2017, dari <http://www.jagatreview.com/2015/02/pr->

- permainan-populer-line-lets-get-rich-meluncurkan-tvc-terbarunya/
- Robin, L. (2001). *Kitab Suci komputer & Multimedia*. Yogyakarta: Alberta.
- Rosch. (1996). *Easy Way To Understand The Multimedia*. Bostom: Allyn and Bacom.
- Scorviano, M. (2010). Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan Board Game. diakses pada tanggal 23 Agustus 2017, dari [m.tnol.co.id/gamesjackmilyarder.board-game-history.html](http://m.tnol.co.id/gamesjackmilyarder.board-game-history.html)
- Suheri, A. (2006). Animasi Pembelajaran. *Jurusan Teknik Informatika*, 2, 27–33.
- Suryadi. (2007). *Memahami Perilaku Anak Usia Dini* (1st ed.). Jakarta: EDSA Mahkota. diakses pada tanggal 22 Agustus 2017, dari [www.islamicpos.com](http://www.islamicpos.com)
- Tedjasaputra, M. S. (2007). *Bermain, Maianan dan Permaian Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Cet. 3 & 4). Jakarta: Gramedia.
- Tobias, S. and Flether, J. D. (2007). What research has to say about designing computer games for learning. *Educational Technology*, 47, 20–29.
- Vaughan, T. (2004). *Multimedia: Making It Work* (VI). McGraw-Hill Companies, Inc.
- Wirasatriaji. (2013). Tentang Setting atau Latar Dalam Drama. diakses pada tanggal 21 Agustus 2017, dari <http://www.rumpunnektar.com/2013/11/tentang-seting-atau-latar-dalam-menulis.html>
- Wisana, N. G. (2011). Manfaat Board Game di Tengah Era Digital. diakses pada tanggal 21 Agustus 2017, dari <http://indonesiabermain.com/manfaat-board-game-di-tengah-era-digital/>
- Zaman, B., Hernawan, A. H., & Gufron, A. (2014). *Media dan sumber Belajar TK*. (E. Purwanto, Ed.) (cetakan pe). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Zeembry. (2001). *Animasi Web dengan Macromedia Flash 5*. Jakarta: PT. Elex Komputindo.
- Zilbest. (2016). Sejarah dan evolusi PC Gaming. diakses pada tanggal 21 Agustus 2017, dari <https://teamnxl.com/news/sejarah-evolusi-pc-gaming>