

## DAFTAR PUSTAKA

- Alina, G. (2012). in-Game Advertising : Advantages and Limitations, *I2*(1), 114–119.
- Bustaman. (2001). *Web design dengan macromedia flash mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Coller, B. D., & Shernoff, D. J. (2009). Video Game-Based Education in Mechanical Engineering: A Look at Student Engagement. *International Journal of Engingeering Education*, *25*(2), 308–317. <https://doi.org/10.4319/lo.2013.58.2.0489>
- Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. In *Changing Views Worlds in Play* (p. 6). <https://doi.org/10.1017/S0021859608008071>
- Gredler, M. E. (2013). *Learning and Instruction*. Incorporating Motivation Into Multimedia Learning.
- Herlina., Marmawi., & Yuline. (2014). PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA DOA DALAM KEGIATAN SEHARI-HARI MELALUI PEMBIASAAN PADA ANAK USIA 5-6. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(12). Retrieved from <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/8383>
- Mahardhika, G. P. (2015). Digital game based learning dengan model ADDIE untuk pembelajaran doa sehari-hari. *Teknoin*, *21*(2), 115–122. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Marx, C. (2007). *Writing for Animation, Comics, and Games*. Focal Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-240-80582-5.50020-2>
- 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>
- Nurani, A. (2017). Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain? oleh Afif Auliya Nurani - Kompasiana.com. Retrieved February 11, 2019, from <https://www.kompasiana.com/afif-auliya-nurani/59b7fe07085ea604df53b362/bermain-sambil-belajar-atau-belajar-seraya-bermain>
- Nikko, S. (2015). Pengertian IPTEK Atau Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Lengkap.
- Pandey, A. (2015). Top 6 Benefits of Gamification in eLearning - eLearning Industry.
- Robin, L. (2001). *Kitab Suci komputer & Multimedia*. Yogyakarta: Alberta.
- Rosch. (1996). *Easy Way To Understand The Multimedia*. Bostom: Allyn and Bacom.

Tedjasaputra, M. S. (2007). *Bermain, Maianan dan Permaian Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Cet. 3 & 4). jakarta: Gramedia.

Vaughan, T. (2004). *Multimedia: Making It Work* (VI). McGraw-Hill Companies, Inc.

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://teamnsl.com/news/sejarah-evolusi-pc-gaming>

