



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainul, Amaliyah. 2012. Penerapan Metode Permainan Simulasi Pada Materi Kearsipan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa. Universitas Negeri Surabaya.
- Arif S. Sadiman, dkk. 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arifianto, T. 2011. Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT. Andi, Yogyakarta.
- Asnawir. 2002. Media Pembelajaran. Ciputat Pers, Jakarta.
- Atwood, J. 2007. *Danger of Naivete*. Tersedia dalam: <http://www.codinghorror.com/blog/2007/12/the-dangerof-naivete.html> [Diakses 17 Juli 2016]
- Averill M. Law & W. David Kelton, 1991. Simulation Modeling & Analysis, second edition, McGraw-Hill.
- Banks, J., J.S. Carson, and B.L. Nelson. 1996. Discrete-Event System Simulation. Prentice Hall, New Jersey.
- Belly, E dkk. 2006. Pengaruh Motivasi terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi. Simposium Nasional Akuntansi 9, Padang.
- Bendersky, Eli. 2010. *The Intuition Behind Fisher-Yates Shuffling*. Tersedia dalam: <http://eli.thegreenplace.net/2010/05/28/the-intuition-behind-fisher-yates-shuffling/> [Diakses 15 Juli 2016]
- Chevtchenko, A. 2013. *Introducing Game Elements into the School Environment to Enhance Student Motivation and Performance*. Rotterdam, Netherland.
- Crawford, C. 2003. *The Art of Computer Game Design*. Tersedia dalam: http://www-rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf [Diakses 15 Juli 2016]
- Duke, R.D. 1980. *A Paradigm For Game Design, Simulation & Game*. Tersedia dalam: https://deepblue.lib.umich.edu/bitstream/handle/2027.42/69092/10.1177_0037550080113008.pdf?sequence=2&isAllowed=y [Diakses 10 Juli 2016]
- Edward, S. L. (2009). Learning Process and Violent Video Games. Hand Book of Research on Effective Electronic Game in Education. University of Florida.
- Exridores, E dan Sopryadi, H. 2012. *Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Aplikasi The Lost Insect Untuk Pengenalan Jenis Serangga Berbasis Unity 3D*. Tersedia dalam: <http://eprints.mdp.ac.id/1369/1/Jurnal%20The%20Lost%20Insect.pdf> [Diakses 17 Juli 2011]

- Fahrul, Z. 2010. Perancangan Game Mouse Hunter Menggunakan Adobe Flash CS 3. Aimikom.
- Farisi, A. 2015. Analisis Perbandingan Algoritma Fisher-Yates Shuffle dan Naive Shuffle. Universitas Indonesia.
- Fegan, J dan Gearoid, M. 1991. Introduction to Simulation Using Intelligent Simulation Interface. Department of Mechanical Engineering University Collage Galway.
- Gay, L.R. dan Diehl, P.L. 1992. Research Methods for Business and. Management, MacMillan Publishing Company, New York.
- Gerlach, V.S. dan Ely, D.P. 1980. Teaching & Media: A Systematic Approach. Prentice Hall, Inc, New Jersey.
- Glover, I. 2013. Gamification as Technique for Motivating Learners. Sheffield Hallam University.
- Grant, J.E dan Kim, S.W. 2003. Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling, Hal 85 – 109.
- Haditama, I dan Slamet, C. 2016. *Implementasi Algoritma Fisher-Yates dan Fuzzy Tsukamoto dalam Game Kuis Tebak Nada Sunda dalam Game Kuis Tebak Nada Sunda Berbasis Android*. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
- Hartati, S. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Depdiknas, Jakarta.
- Hurlock, B. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Erlangga, Jakarta.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games Panduan Praktis Permainan yang menjadi Anak Anda Cerdas*. Pro U Media, Yogyakarta.
- Kasdu, D. 2004. Anak Cerdas. Pusap Swara, hal 143.
- Keller, J. 2006. *What Is Motivational Design?*. Tersedia dalam: <http://www.arcsmodel.com> [Diakses 16 Juli 2016]
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Harper & Row Publishers, New York.
- Lee, W.M. 2011. *Begining Android Application Developer*. Wiley Publishing, Indianapolis.
- Maltz, M. 1996. *Kekuatan Ajaib Psikologi Citra Diri*. Mitra Utama, Jakarta.
- Massaro, D. 2006. *Embodied Agents In Language Learning For Children With Language Challenges*. University of Linz.
- Murphy, J dan Louis, K.S. 1999. *Handbook of Research on Educational Administration*. Jossey-Bass Publisher, San Fransisco.
- Rigas. D, dan Ayad. 2010. *An empirical investigation on effectiveness of game-based learning*. World Scientific and Engineering Academy and Society.

- Rizky, A. 2013. Pembangunan Aplikasi Magic Book Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality. Teknik Informatika Unikom.
- Rosyad, P. 2014. Pengenalan Hewan Augmented Reality Bebasis Android. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sihaloho, L. 2013. Efektivitas Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Pokok Asam-Basa. Universitas Lampung.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta, Bandung.
- Sukardi, Dewa Ketut. 1987. Bimbingan Karier di Sekolah – sekolah. Balai Pustaka, Jakarta.
- Sulistiowati, E. 2011. Analisa Tingkat Kepuasan Konsumen Terhadap Pelayanan Jasa Salon Handayani. Universitas Gunadarma.
- Trochim, W.K. 2006. *Research Method Knowledge Base*. Tersedia dalam: <http://www.socialresearchmethods.net/kb/sampprob.php> [Diakses 18 Juli 2016]
- Yeni, W. 2016. Perancangan Game Edukasi Petualangan Dengan Tema Who Wants To Be A Millionaire Untuk Anak Tingkat Sd. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

UMMN