

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D. W. (2010). Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Problem base learning Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri Kalibawang. Jurnal Lumbung Pustaka UNY.
- Arikunto, S. (2003). Evaluasi Penelitian. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2005). Manajemen Penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). Manajemen Penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad. (2006). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati, & M. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Mursid, Y. (2015). Pengembangan Game Edukasi Taimer Island Berbasis Desktop Untuk Sekolah Dasar Ditinjau dari Minat Belajar Anak. Jurnal FMIPA Vol.10 No.2 September.
- Merta. (2017). Pengembangan Aplikasi Penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali Menggunakan Metode Rule Based dan String Matching Berbasis Android. KARMAPATI.
- Putrayasa. (2013). Buku Ajar Landasan Pembelajaran. Singaraja: Undiksha Press.
- Rusman. (2011). Model - model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali.
- Rusman. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21. Bandung: ALFABETA, 2012. Bandung: ALFABETA.
- Sudaryono, G. (2013). Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugihartono. (2013). Teori Belajar. Jakarta. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif kuantitatif dan R & D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif Kuantitatif dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.

- Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana, 2009. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

