

DAFTAR PUSTAKA

Rujukan Buku:

- Batara R. Hutagalung. 2001: "*10 November '45. Mengapa Inggris Membom Surabaya?*". Jakarta: Millenium Publisher.
- Buerkle, Robert. 2008. *Of Worlds and Avatars: A Playercentric Approach to Videogame Discourse*. Los Angeles: University of Southern California Publisher.
- Koesoema, D. 2007. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Grasindo.
- Myerson, R. B. 2007. *Game Theory*. United States of America: Harvard University Publisher.
- Paul, Formen. 2005. *Mooding Education: Engaging Today's learners. The International Digital Media & Arts Association Journal, Vol. 2 No. 1 (ISSN: 1554-0405)*. Florida: iDMAA.
- Ritzer, George & Douglas J. Goodman. 2009. *Teori Sosiologi: Dari Teori Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Penerbit Kreasi Wacana.
- Semiawan, C. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Sibero, Ivan. 2009. *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Mediakom.
- Sudono, A. 2008. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Winkel, W. (2006). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT GRASINDO.

Rujukan Internet:

- Anonim, 2011, Penelitian Manfaat Bermain Game.
http://ligagame.com/index.php?option=com_content&task=view&id=513&Itemid=1 diakses 10 Oktober 2016.
- Anonim, 2017, About Yoyo Games.
<https://www.yoyogames.com/about> diakses 14 Juli 2017.
- Dessy Alfindasari. 2014. Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif.
<http://www.eurekapedidikan.com/2014/11/teknik-pengumpulan-data-dalam.html> diakses pada 10 Mei 2017

Eko Nugroho. 2013. 7 Tahap Pengembangan Game.

<http://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.Tahap.Pengembangan.Game>
Diakses pada 10 Oktober 2016.

Damon Reece. 2015. Best Tower Defense Games of All Time.

<http://gameranx.com/features/id/13529/article/best-tower-defense-games/> diakses
pada 10 Mei 2017

Hasan, Zulkifli. 2016. Ketua MPR Nilai Banyak Anak Muda yang Tak Kenal Sejarah.

<http://nasional.kompas.com/read/2016/05/25/14052991/ketua.mpr.nilai.banyak.anak.muda.yang.tak.kenal.sejarah>. Diakses pada 10 Oktober 2016

Huizinga, Johan. 2012. Homo Ludens, Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya.1990.

https://www.academia.edu/10214531/Perancangan_Game_Galah_Asin_Untuk_Memperkenalkan_Budaya_Tradisional_Jawa_barat Diakses pada 10 Oktober 2016.

