

A. Daftar Pustaka

Diambil dari Buku:

Beck John C. 2007. *The Kids Are Alright*. Terjemahan Isman H Sryaman. Jakarta: Grasindo.

J Crary. 1996. *Visual Culture Questionnaire, oct. Vol. 77. Cambirdge: The MIT Press*.

Kobayasi, Shigenobu. 1990. *Color Image Scale*. Terjemahan Luella Matsunaga. Japan: Kodansha, Ltd.

Majalah Dharma Wanita. 1993. No 92. hal 65.

Moleong, j, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja.

Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mussen, Paul Henry. Dkk. 2005. *Perkembangan dan Kepribadian anak (edisi ke-6)*. Jakarta: Erlangga.

Myerson, Roger B. 1991. *Game Theory: Analysis of conflict*, Harvard University Press.

Nana, Skmadinata. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosada Karya.

Rosady, Ruslan. 2003. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Saroenggalo, Tino. 2008. *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta: PT. Grasindo.

Sugiyono. 2013. *Metode penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta. Bandung.

Sidharta, Otto. 2015. *Musik Elektronik*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.

Tabrani, Primadi. 2000. *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung: Penerbit ITB.

Diambil dari Internet:

Ambaranie Nadia Kemala Movanita. 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 tanggal 23 maret 2017.

Eko Nugroho. 2013. 7 Tahap Pengembangan Game

<http://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.Tahap.Pengembangan.Game>

Diakses tanggal 28 Juni 2017.

Nova Rahman.07-Modul Level-3-Model Pembelajaran

http://www.academia.edu/10154653/07-MODUL_Level-3-MODEL_PEMBELAJAR
AN

Diakses tanggal 28 Juni 2017.