

DAFTAR PUSTAKA

- A Heriyanto, S Haryani, SMR Sedyawati, 2014, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Education Game Sebagai Media Pembelajaran Kimia*.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/1638>.
(Diakses tanggal 20 Oktober 2016)
- Andang Ismail, 2009, *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Andri Kristanto, 2008, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta : Gava Media.
- Ariani. N dan Dany. H, 2010, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah (Pedoman Pembelajaran inspiratif Konstruktif dan Perspektif)*. Jakarta: Pustaka Prestasi.
- Arief Sadiman, et. al, 2009, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad, 2011, *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Bonnie Soeherman dan Marion Pinontoan, 2008, *Designing Information System*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Busran dan Fitriyah, 2015, *Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android*.
<https://ejournal.itp.ac.id/index.php/tinformatika/article/download/255/252>.
(Diakses tanggal 20 Oktober 2016)
- Cepi Riyana dan Rudi Susilana, 2007, *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Handaka Vijjananda, 2009, *Buku Pelajaran Agama Buddha SD 1*. Jakarta : Ehipassiko Foundation.
- , 2009, *Buku Pelajaran Agama Buddha SD 2*. Jakarta : Ehipassiko Foundation.

- , 2009, *Buku Pelajaran Agama Buddha SD 3*. Jakarta : Ehipassiko Foundation.
- Hendrayudi, 2008, *Visual Basic Untuk Berbagai Keperluan Pemrograman*. Yogyakarta: Elex Media Komputindo.
- Hurd, Daniel., dan Jenuings, Erin., 2009, *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah.
- I Wayan Santyasa, 2007, *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Bali: Universitas Ganesha.
- Iwan Binanto, 2010, *Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Jack Febrian, 2007, *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*. Bandung : BIOBSES.
- Madcoms, 2011, *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS6*. Jakarta : Andi Publisher.
- , 2012, *Adobe Flash Profesional CS6 untuk Pemula*. Jakarta : Andi Publisher.
- Munir, 2013, *Multimedia, Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Keagamaan.
- Rayandra. 2011. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Rosa A.S., dan M.Shalahuddin., 2011, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Modula.
- Rusman, 2012, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung : Alfabeta.
- Sabar Sukarno, 2012, *Story of The Buddha – Bhs Indonesia*. <https://www.youtube.com/watch?v=N2serR9Fhrk>. (Diakses tanggal 7 Maret 2017)

Soetam Rizky, 2011, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta : Prestasi Pustaka.

Tejo Ismoyo, A Tri Widodo, Djuniadi, 2013, *Implementasi Model Pakem Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha*.

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/2679>.

(Diakses tanggal 15 Mei 2016).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2010. Jakarta : Nuansa Aulia.