

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Timothy dan Crispine Paine. 2007. *Museum Basic, 2nd edition*. New York: Routledge.
- Anitah, W, Sri dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Yogyakarta: Universitas Terbuka.
- Asiarto, Luthfi (2007). "Museum dan Pembelajaran", dalam *Museografia: Majalah Ilmu Permuseuman, Vol. 1, No. 1-September 2007*, Jakarta: Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Berk, Laura E. 2003. *Child development 6 th edition*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Bruninghaus, Cornelia & Knubel. 2004. "Museum Education in the Context of Museum Function", *Running a Museum, A Practical Handbook*. ICOM.
- Clare, Adam. 2015. *Escape the Game: How to Make Puzzle and Escape Rooms*. 1st ed. Toronto: Wero Creative Press. eBook.
- Edson, Gary dan David Dean. 1994. *The Hand Book For Museums*, London: Routledge.
- Gunarsa, S & Y. Gunarsa. 2001. *Psikologi Praktis Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Gustinah, Retno dkk. 2018. *Katalog Pameran Museum Sonobudoyo: "Sejarah dan Identitas Keistimewaan"*. Yogyakarta. Museum Sonobudoyo
- Hein, George. E. 1998. *Learning in The Museum*. London: Routledge
- Heikkinen, Outi & Shumeyko, Julia. 2016. *Designing an Escape Room With The Experience Pyramid model*. Bachelor's Thesis Degree Programme in Experience and Wellness Management
- Hooper-Greenhill. Eilean. 1991. *Museum and Gallery Education*. Leicester: Leicester University Press.
- Hurlock, E. B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, A. 2009. "Metode Pembelajaran dan Permainan". Jakarta: PT. Indeks
- Iqbal, Muhammad. 2018. *Penggunaan Google Forms sebagai Pemberian Tugas Mata Kuliah Pengantar Ilmu Sosial*. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial*. Universitas Medan
- Johnson, Anna. 2010. *Colaborative Learning, Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama*. Diterjemahkan oleh: Narulita Yusrin. Bandung: Nusa Media.

- Krori, S.B. 2011. "Developmental Psychology". *Journal Homeopathic*. Vol. 4, No. 3.
- Komalasari, K. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sarwono. 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sri Esti Wuryani. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sutikno, S.M. 2014. *Pemimpin dan Gaya Kepemimpinan*. Lombok: Holistica.
- Syamsul, Yusuf LN. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Tanudirjo, Daud Aris. 2007. *Museum Sebagai Mitra Pendidik*. Museografia, Majalah Ilmu Permuseum Vol 1, No 1.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Menuju Kebangkitan Permuseum Indonesia: Reposisi Museum di Indonesia*. Makalah Seminar Reposisi Museum di Indonesia.
- Papila dan Olds, 2001. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wardani, Laksmi Kusuma. 2007. *Nilai Budaya pada Desain Interior di Musuem Sonobudoyo*. Fakultas Seni dan Desain. Universitas Kristen Petra Surabaya.

### Sumber Internet:

- Amazing Escape Room, "Escape Game: Night at the Museum". Diakses <https://worldofescapes.com/collingswood/quests/amazing-escape-room-ch-night-at-the-museum> tanggal 15 Januari 2021.
- Dinas Kebudayaan DIY, "Tentang Wajib Kunjung Museum". Diakses dari <https://budaya.jogjaprov.go.id/wkm/tentang-wkm> tanggal 26 November 2020.
- Escape Room Directory 2016. Diakses dari <http://escaperoomdirectory.com>.
- Hardianto dan Irwan, "Model Pembelajaran Berbasis Game". Diakses [https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file\\_upload/pengantar/pdf/pengantar\\_6.pdf](https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_6.pdf) tanggal 15 Januari 2021.
- Lock Paper Scissors. "Blueprint For Crafting your first DIY Escape Room", diakses dari <https://lockpaperscissors.co/escape-room-design-blueprint/> tanggal 2 September 2020 pukul 20:00.
- Nicholson, S. (2015). "Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities", [online], <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>.

Museum Negeri Sonobudoyo Yogyakarta, “Sejarah Sonobudoyo Museum”, diakses dari <http://sonobudoyo.com/id>, tanggal 23 November 2020 pukul 10:00

Museum Sonobudoyo, “Layanan Manuskrip dan Perpustakaan”. Diakses dari <http://www.sonobudoyo.com/id/layanan/fasilitas/layanan-manuskrip-dan-perpustakaan.html> tanggal 1 Januari 2021 pukul 12:00.

Pentacrest Museum, “Virtual Game Night: Escape The Museum” diakses <https://pentacrestmuseums.uiowa.edu/event/63251/0> tanggal 15 Januari 2021.

Zoi Karageorgiou, “Escape Room Design as a Game-Based Learning Process for STEAM Education”, diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/336749541\\_Escape\\_Room\\_Design\\_as\\_a\\_Game-Based\\_Learning\\_Process\\_for\\_STEAM\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/336749541_Escape_Room_Design_as_a_Game-Based_Learning_Process_for_STEAM_Education) tanggal 7 Desember 2020 pukul 13.00