

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, P. 1998. *Teaching and learning with SimCity 2000*. *Journal of Geography*, 97(2),47-55.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Becker, K. 2001. *Teaching with games – The minesweeper and Asteroids experience*. *The Journal of Coputing in Small Colleges*, 17(2), 22-32.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. 1979. *Educational Research : An Introduction (Third Edition)*. Newyork and London : Longman Inc.
- Dikmenum. 2008. *Lomba Pembuatan Multimedia Pembelajaran SMA Tahun 2008*, (Online), (<http://www.dikmenum.go.id/data/File/f2008/berita/KAL/BAHAN%20LEAFLET%20LPMP%20SMA%202008.pdf> diakses pada tanggal 15 Juli 2010).
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Firman, Muhammad. 2010. *Pemain Game Indonesia Naik 33% per Tahun*, (Online), (<http://teknologi.vivanews.com/news/read/162371-pemain-game-indonesia-naik-33--per-tahun> diakses pada tanggal 15 Oktober 2010)
- Gonia, M. Firdaus. 2009. *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Asesmen Pembelajaran Pembiasaan Cahaya*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI : Tidak Diterbitkan.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Hardimulya, Yudi. 2010. *Pengembangan Sistem Asesmen Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Kelas XI Sma Laboraturium Percontohan Upi Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Hartati, Linda. 2010. *Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI Bandung : Tidak Diterbitkan

- Henry, Samuel. 2009. *Pemain Game Online di Indonesia mencapai 6 juta Pemain*, (Online), (<http://www.gamedevid.org/forum/showthread.php?t=7226>, diakses tanggal 20 Juni 2010).
- Heriyanto, Trisno. 2009. *Game Online di Indonesia Makin Subur*, (Online), (<http://www.detikinet.com/read/2009/02/06/093617/1080445/654/game-online-di-indonesia-makin-subur>, diakses pada tanggal 19 Februari 2010).
- Maedi. 2009. *Definisi Antar Muka*, (Online), (<http://allofmae.blogspot.com/2009/12/definisi-antar-muka.html>, diakses pada tanggal 14 Juli 2010).
- Makmun, Abin S. 2005. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mardika, N. 2008. *Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD*, (Online), (<http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf>, diakses pada tanggal 5 Juli 2010).
- Miniwatts Marketing Group. 2009. *The Asian Internet Statistics*, (Online), (<http://www.internetworldstats.com/stats3.htm>, diakses pada tanggal 20 Juni 2010).
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : SPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mustikasari, Ardiani. 2008. *Mengenal Media Pembelajaran*. (Online), (<http://edu-articles.com/mengenal-media-pembelajaran/>, diakses pada tanggal 19 Februari 2010).
- Newby, T. J., Stepich, D. A., Lehman, J. D., & Russel J. D. 2006. *Educational Technology for Teaching and Learning*. Upper Saddle River, NJ : Pearson Merrill Prentice Hall.
- Nugraha, Indra. 2009. *Penerapan Multimedia Interaktif Pada Model Pembelajaran CAI Tipe Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Parendrarti, Restika. 2009. *Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams-Games-Tournament) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta*

Tahun Ajaran 2008/2009, (Online),
(<http://etd.eprints.ums.ac.id/4278/2/A420050042.pdf> diakses pada tanggal
30 September 2010)

Prayitno, Elida.1989. *Motivasi Belajar*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

Rahmawati, Dian. 2006. *Implementasi Model Pembelajaran Permainan Amplop Wasiat Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Studi Deskriptif Analitik pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 5 Bandung)*. Skripsi Jurusan Pendidikan Moral Pancasila dan Kewarganegaraan FPIPS UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.

Roblyer, M. D. 2006. *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Upper Saddle River, NJ : Pearson Merrill Prentice Hall.

Rosas, R, e. a. 2003. *Beyond Nintendo : A design and assessment of educational video games for first and second grade students*. *Computers & Education*, 40, 71-94.

Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Online), (<http://file.upi.edu/Direktori/A%20-%20FIP/JUR.%20KURIKULUM%20DAN%20TEK.%20PENDIDIKAN/197205051998021%20-%20RUSMAN/Pembelajaran%20Bebasis%20Komputer/Model-model%20PBK-Rusman.pdf>, diakses pada tanggal 24 Juli 2010).

Sadiman, Arif S., R. Rahardjo, Haryono, Anung, & Rahardjito. 2008. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Press.

Santi, D. Afrina. 2008. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Game Tournaments) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMP Darul Ulum Agung Malang*, (Online) (<http://biologiforum.wordpress.com/2010/03/08/penerapan-model-pembelajaran-kooperatif-tgt-teams-game-tournaments-untuk-meningkatkan-motivasi-dan-prestasi-belajar-siswa-smp-darul-ulum-agung-malang/> diakses pada tanggal 30 September 2010)

Sardiman A. M. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press.

Smaldino, Sharon. 2000. *Instructional Technology and Media For Learning*. Upper Saddle River : Pearson Merill Prentice Hall.

- Sudarsono. 2005. *Flowchart*, (Online), (<http://sdarsono.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/16512/Flowchart.pdf>, diakses pada tanggal 14 Juli 2010).
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Syhihab, Ahmad Dhiya. 2007. *Pengaruh Metode Permainan Terhadap Motivasi Sisiwa Dalam Mempelajari Bahasa Jerman di Kelas X-F SMA Angkasa Bandung Tahun Pelajaran 2006 / 2007*. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Asing Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman FPBS UPI : Tidak Diterbitkan.
- Tanjung, Bahdin Nur & Ardial. 2005. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Proposal, Skripsi dan Tesis) dan Mempersiapkan Diri Menjadi Penulis Artikel Ilmiah*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. 2006. *Kurikulum & Pembelajaran*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Triyani, Nur Afifah. 2009. *Model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Gamestournament (TGT) sebagai upaya meningkatkan Keaktifan belajar matematika siswa pada pokok Bahasan peluang dan statistika di SMP negeri 4 depok Yogyakarta Kelas IX C*. Skripsi Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta : Tidak Diterbitkan.
- Tsauri, Asep Sufyan. 2009. *Pengembangan Model Sistem Elearning Dengan Pendekatan Personal Learning Environments (PLEs) Dalam Mendukung Pembelajaran Komunitas*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Wahono, Romi Satrio. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*, (Online), (<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> diakses pada tanggal 15 Juli 2010).
- Yasa, Doantara. 2008. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournaments (TGT)*, (Online), (<http://ipotes.wordpress.com/2008/05/11/pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournaments-tgt/> diakses pada tanggal 2 Agustus 2010).
- Yessica, Gugus F. & Setiawan, Wawan. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, VoI 1 (2) : 35-52*.
- _____. *Pembelajaran*, (Online), (<http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>. diakses pada tanggal : 11 Juni 2010).