

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, *et al.* (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. New York: Longman.
- Angkowo, R dan Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran Mempengaruhi Motivasi, Hasil Belajar dan Kepribadian*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arikunto, S. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2005). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. [Online]. Tersedia: <http://kpmu.unila.ac.id/wp-content/uploads/2010/09/pp-no-19-2005.pdf> [3 November 2010].
- Baharuddin, H dan Wahyuni, E.N. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Baharuddin, H dan Wahyuni, E.N. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dahar, R. W. (1988). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Dani, M. (2008). *Pembelajaran Interaktif dan Aktraktif Berbasis Game dan Animasi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah di Indonesia*. Paper pada e-Indonesia Initiative 2008 (eII2008) Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia, Jakarta.
- Ehrlich, P.R. (1982). *Ledakan Penduduk*. Jakarta: Gramedia.
- Ilmiati, A.R. (2010). *Pengaruh Penugasan Pembuatan Presentasi Multimedia terhadap Penguasaan Konsep Sistem Imun dan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Siswa*. Skripsi pada FPMIPA UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Indrawati dan Setiawan, W. (2009). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Guru SD*. [online]. Tersedia: <http://blog.unila.ac.id/supriyadi/files/2011/06/pakem.pdf> [3 November 2010].
- JENI (Java Education Network Indonesia). (2008). *Laporan Penelitian Pengembangan Game Based Learning*. [Online]. Tersedia: <http://www.seamolec.org/rnd2008f/laporan%20penelitian.DOC> [3 November 2010].

- Jusuf, *et al.* (1985). *Pengaruh Timbal Balik antara Kependudukan dengan Berbagai Aspek Kehidupan Manusia*. Fakultas Pasca Sarjana IKIP Jakarta.
- Schaller, D. (2010). What Makes a Learning Game? [online]. Tersedia: <http://www.eduweb.com/schaller-games.pdf> [3 November 2010]
- Rebetez, C dan Betrancourt, M. (2007). Video Game Research in Cognitive and Educational Sciences. Dalam *Romanian Association for Cognitive Science* [online], Vol. XI (1). Tersedia: http://tecfa.unige.ch/perso/mireille/papers/Rebetez_Betrancourt_CognBra.pdf [5 November 2010].
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Rustaman, *et al.* (2003). *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Bandung: Jurusan Pendidikan Biologi FPMIPA UPI.
- Sadiman, A.S, *et al.* (2009). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sardiman, A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siswanto. (2004). *Implementasi PAKEM melalui CTL berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Suhu dan Kalor di SMAN 14 Semarang*. [Online]. Tersedia : <http://komed.org/index.php?/200407076/Example-News-Item-1.php> [15 November 2010].
- Soerjani, *et al.* (1987). *Lingkungan: Sumber Daya Alam dan Kependudukan dalam Pembangunan*. Jakarta: Penerbit Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sudijono, A. (2007). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjino, *et al.* (2009). *IPA Terpadu: untuk SMP/MTs kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi, *et al.* (2009). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu dan Kontekstual VII : Untuk Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

- Suherman, E. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA
- Suparno, P. (2011). *Pengantar Statistika untuk Pendidikan dan Psikologi*. Yogyakarta : Penerbit Universitas Sanatha Darma.
- Suryabrata,S. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rajawali Press.
- Teed,R. (2010). *Game-Based Learning*. [Online]. Tersedia : <http://serc.carleton.edu/introgeo/games/> [10 November 2010].
- Tsauri, A.S. (2011). *Jenis Game Edukasi*. [Online]. Tersedia : <http://pojokpendidikan.com/2011/06/17/jenis-game-edukasi/> [13 Juli 2011]
- Tüzün, *et al.* (2008). The Effects of Computer Games on Primary School Student's Achievement and Motivation in Geography Learning. Dalam *Computer & Education An International Journal*. [Online]. Tersedia: http://simge.metu.edu.tr/journal/CE_motivation.pdf [13 Juli 2011].
- Virvou, M, *et al.* (2005). Combining Software Games with Education: Evaluation of its Educational Effectiveness. Dalam *Educational Technology and Society* [Online], Vol 8 (2), 12 halaman. Tersedia : http://www.ifets.info/journals/8_2/5.pdf [20 Mei 2011].
- Wijaya, *et al.* (2009). *Cerdas Belajar IPA VII : Untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Wijaya, S.N dan Mahardika, H.P. (2010). Game Edukasi Mengenal Luar Angkasa sebagai Sarana Pembelajaran. Tugas Akhir pada STMIK AMIKOM Yogyakarta [Online]. Tersedia: <http://journal.amikom.ac.id/index.php/D3TI/article/download/3864/1604> [10 November 2010].
- Wikipedia. (2010). *Educational Game*. [Online]. Tersedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Educational_game [10 November 2010].
- Winarsih, *et al.* (2008). *IPA TERPADU: SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Yien, *et al.* (2011). A Game Based Learning Approach to Improving Student's Learning Achievements in a Nutrition Course. Dalam *The Turkish Online Journal of Educational Technology* [Online], Vol. 10 (2), 10 halaman. Tersedia: <http://www.tojet.net/articles/1021.pdf> [12 Juli 2011].