

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N dan Haryanto, D.(2010).*Pembelajaran Multimedia di Sekolah*.Jakarta.Prestasi Pusatkarya.
- Arikunto, S.(2010).*Dasar asar evaluasi pendidikan (edisi revisi)*.Jakarta:Bumi Aksara.
- Arikunto, S., 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Ed., 6, Jakarta: Rieneka Cipta.
- Burhani, Ruslan(2001).*Kreator: Pembelajaran Berbasis Game Lebih Disenangi Anak*. [Online]. Tersedia. <http://www.antaraneews.com/berita/267352/kreator-pembelajaran-berbasis-game-lebih-disenangi-anak> [16 September 2011]
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (2003). *Educational Research : An Introduction (Fourth Edition)*. Newyork and London : Longman Inc.
- Boston, et al (2007).” Game Designs that Enhance Motivation and Learning for Teenagers”. *Electronic Journal for the Integration of Technology in Education*, (5),34-43.
- Darmawan, D.(2011).*Teknologi Pembelajaran*.Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Diartono, D.(2008). “Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia”. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*.XII,(2),155-167.
- Dimiyati, Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eun-Young Park, Young-Ho Park.(2010).”A Hierarchical Interface Design of a Puzzle Game for Elementary Education”.*International Journal of u- and e-service, Science and Technology*.3,(2),45-50.
- Gonia, M. Firdaus.(2009).*Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Asesmen Pembelajaran Pembiasaan Cahaya*.Skripsi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI Bandung:Tidak diterbitkan.
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. 2009. *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah.

Asep Awaludin Fajari, 2012

**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Permainan Puzzle Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan Di Sekolah Dasar**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- Isnanto, R.Rizal(2004).” Aplikasi Teknologi Multimedia pada Bidang Pendidikan Sains dan Teknologi”, dalam *Seminar Nasional Aplikasi teknologi Informasi 2004*.Yogyakarta. *Information Technology Research Group*.
- JENI. (2008). Laporan Penelitian Pengembangan Game Mobile Game Based Learning.
- Mardika, N. (2008). *Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD*. [Online]. Tersedia : <http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf>. [10 April 2012]
- Mayer,*et al.*(2007).” A Cognitive Theory of Multimedia Learning: Implications for Design Principles”.University of california, Santa Barbara.
- Munir.2008.*Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.Bandung:SPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusyan, Tabrani.(1994). *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Setyaningsih,R.Yuliana.,*et al*(2010). *Game Matematika Untuk Pembelajaran Murid Sd*. Makalah Proyek Akhir Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- Sudjana, Nana.1992. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung:Penerbit Rosda.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susanto, J.(2007).*Pengantar Multimedia dalam pembelajaran*. [Online].Tersedia : [http://www.ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2009/07/juhaeri-multimedia\\_bagian1.pdf](http://www.ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2009/07/juhaeri-multimedia_bagian1.pdf) [17 September 2011]
- Sutopo, H.(2009).*Pengembangan Model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia Khususnya Puzzle Game Pada Mata Kuliah Multimedia*. [Online].Tersedia:[www.topazart.info/teks\\_penelitian/sinopsis\\_Rev2806.pdf](http://www.topazart.info/teks_penelitian/sinopsis_Rev2806.pdf) [30 September 2011]
- UPI. (2007). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI.
- Pramono, G.(2010).Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas Tingkat Nasional tahun 2010 : Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran. *Pusat teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan: Kementerian Pendidikan Nasional*[Online], halaman 11-12.Tersedia : <http://jardiknas.kemdiknas.go.id/> [30 September 2011]

**Asep Awaludin Fajari, 2012**

**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Permainan Puzzle Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan Di Sekolah Dasar**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- Wahyuni,N., Maureen,I.(2010).“Pemanfaatan Media *Puzzle* Metamorfosis dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN I/382 Surabaya”.*Jurnal Teknologi Pendidikan*,10,(2),77-88.
- Wahono, R.Satrio.(2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> [12 November 2011]
- Warsita,B.(2008).*Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*.Jakarta:Rineke Cipta.
- Yulianti,D.,*et al.*(2011).“Penerapan *Puzzle Game Competition* Dalam Pembelajaran kontekstual Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Smp”. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*.6.84-89.
- Anonym.(2009).*Manfaat bermain puzzle* .[Online]. Tersedia :<http://www.kafegalita.com/content/articles/read/2009/10/manfaat-bermain-puzzle/1293> [17 September 2011]
- Anonym (2011).*Bermain Puzzle*. [Online]. Tersedia: <http://www.mainananak.net/artikel/bermain-puzzle.html> [17 September 2011].