

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, Sadiman. dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada.
- Ali, Mohammad. (1993). *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, Oktorita Yulius. (2006). *Video Game Bisa Dukung Pendidikan*. www.detikinet.com [Online]. [4 Agustus 2006].
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kurikulum 2004*. Jakarta.
- Depdiknas. (2001). *Laporan Hasil Propinsi Ebtanas SD/MI Tahun Ajaran 2000/2001*. <http://ebtanass.org/laphaswil/> [Online]. [15 November 2006].
- Fadila J. R, Alfa. (2006). *Penggunaan Program Pembelajaran Interaktif Model Game Dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Menengah Pertama*. Skripsi Sarjana FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Heinich, et.al. (1985). *Instructional Media & New Technology of Instruction*. New York: MacMillan Publishing.
- Hermawan, Asep Herry, dkk. (2003). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Komputer (teori dan praktek)*. Jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan UPI. Bandung.
- Kustandi, Cecep. (2004). *Efektivitas Penggunaan Program Pembelajaran Interaktif Model Tutorial Berbasis Multi Software Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi Sarjana FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.

- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Tenologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Miriyana, Rita. (2001). *Efektivitas Program Pembelajaran Komputer Model Tutorial Serta Hubungannya dengan Prestasi Belajar dan Motivasi Belajar Siswa*. Skripsi Sarjana FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Riyanto, Geger. (2006). *Teknologi Informasi, Inovasi Bagi Dunia Pendidikan*. www.pendidikan.net [Online]. [4 Agustus 2006].
- Satria Wahono, Romi. (2003). *Definisi Komputer*. www.ilmukomputer.com [Online]. [29 Desember 2006].
- Slameto. (1998). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sudirman, N, dkk. (1990). *Ilmu Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya.
- Sudjana, Nana-Rivai, Ahmad. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Sudjana. (1991). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2006). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Supriadi, Deni. (2005). *Efektifitas Penggunaan Computer Based Instruction Multimodel terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Diklat Matematika*. Skripsi Sarjana FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Susilawase, Meisya. (2006). *Penggunaan Program Pembelajaran Interaktif Model Games dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Skripsi Sarjana FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.

Syaripudin, Tatang. (2003). *Landasan Kependidikan Sekolah Dasar*. Jurusan Filsafat dan Sosiologi Pendidikan UPI. Bandung.

Terdapat dialamat www.esmartschool.com. (2006). *Pengaruh Permainan Pada Perkembangan Anak*. www.esmartschool.com [Online]. [4 Agustus 2006].

Terdapat dialamat www.p3ai.buletin7.htm. (2006). *Pembelajaran Berbantuan Komputer*. p3ai.buletin7.htm [Online]. [4 Agustus 2006].

Terdapat dialamat www.teknologi.htm. (2006). *Bagaimana Teknologi Multimedia Dapat Membantu Pengurusan P&P Dalam Bilik Darjah (P&P)*. teknologi.htm [Online]. [4 Agustus 2006].

