

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Y. (2013). *E-Commerce di Tahun 2013, Bagaimana Prospeknya?* [Online]. Tersedia: <http://ekonomi.kompasiana.com/wirusaha/2013/01/26/2/528064/e-commerce-di-tahun-2013-bagaimana-prospeknya.html>. [19 Maret 2013].
- Adegoke, B.A. (2011). Effect Of Multimedia Instruction On Senior Secondary School Students' Achievement In Physics. Dalam *European Journal of Educational Studies* [Online], vol 3(3), 14 halaman. Tersedia: [http://www.ozelacademy.com/\(11\)ejes%20169%20%20Adesina%20gel.tar.%2022%20mart%202011%20paid.pdf](http://www.ozelacademy.com/(11)ejes%20169%20%20Adesina%20gel.tar.%2022%20mart%202011%20paid.pdf). [14 September 2012]
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arvio, I. (2012). Pengertian Prestasi Belajar Siswa. [Online]. Tersedia: <http://education-vionet.blogspot.com/2012/08/pengertian-prestasi-belajar-siswa.html>. [27 Desember 2012].
- Dahar, R.W. (1989). *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Darmawan, D. dan Permasih. (2009). "Konsep Dasar Pembelajaran", dalam *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI.
- Fathoni, T. dan Riyana, C. (2009). "Komponen-komponen Pembelajaran", dalam *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI.
- Fatirul, A.N. (2008). *Cooperative Learning*. [Online]. Tersedia: <http://trimanjuniarso.files.wordpress.com/2008/02/c00perative-learning.pdf>. [21 Juni 2013].
- Fraenkel, J.R., Wallen, N.E., dan Hyun, H.H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education* (eighth ed). New York: McGraw-Hill.
- Hake, R.R. (1998). Interactive Engagement Methods In Introductory Mechanics Courses. Dalam *Journal of Physics Education Research* [Online], vol __, 39 halaman. Tersedia: <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/IEM-2b.pdf>. [14 April 2013]
- Hays, R.T. (2005). *The Effectiveness Of Instructional Games: A Literature Review And Discussion*. [Online]. Tersedia: <http://www.dtic.mil/cgi-bin/GetTRDoc?AD=ADA441935%26Location>. [25 September 2012].

- Heinich, R., Molenda, M., dan Russel, J.D. (1990). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction* (third ed). New York: Mac Millan.
- Jacobsen, D.A., Eggen, P., Kauchak, D. (2009). *Methods For Teaching Metode-metode Pengajaran Meningkatkan Belajar Siswa TK-SMA* (eighth ed). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kariadinata, R. dan Abdurahman, M. (2012). *Dasar-dasar Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Khairunnisa. (2011). *Computer Based Instruction Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Model Instructional Games Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK*. Skripsi Sarjana pada FPMIPA UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Linn, R.L. dan Gronlund, N.E. (1995). *Mesurement and Assessment in Teaching* (seventh ed). New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Mulyadi, A.W. (2010). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model Instructional Games Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Skripsi Sarjana pada FPMIPA UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Munaf, S. (2001). *Evaluasi Pendidikan Fisika*. Bandung: JICA.
- Nandi. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan. Dalam *Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi* [Online], vol 6 (1), 9 halaman. Tersedia: <http://jurnalgea.com/index.php/jurnal/file/6-penggunaan-multimedia-interaktif-dalam-pembelajaran-geografi-di-persekolahan>. [11 Mei 2012].
- Newby, T.J. et. al. (2011). *Educational Technology for Teaching and Learning* (fourth ed.). Boston: Pearson Education, Inc.
- Nielsen, S.E. (2006). *Overview Of Research On The Educational Use Of Video Games*. [Online]. Tersedia: http://www.idunn.no/ts/dk/2006/03/overview_of_research_on_the_educationaluseof_video_games. [19 Maret 2013]
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan
- Roblyer, M.D. 2006. *Integrating educational technology into teaching* (fourth ed.). Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

- Sari, I.M. (____). *Taksonomi Anderson (Perbaikan Taksonomi Bloom)*. [Online]. Tersedia: http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._FISIKA/IK_A_MUSTIKA_SARI/EVALUASI_PENDIDIKAN/Taxonomi_Anderson.pdf. [27 Desember 2012].
- Serin, O. (2011). The Effects Of The Computer-Based Instruction On The Achievement And Problem Solving Skills Of The Science And Technology Students. Dalam *The Turkish Online Journal of Educational Technology* [Online], vol 10, 19 halaman. Tersedia: <http://tojet.net/articles/v10i1/10119.pdf>. [14 September 2012]
- Sukmadinata, N.S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunarto. (2009). *Pengertian Prestasi Belajar*. [Online]. Tersedia: <http://sunartombs.wordpress.com/2009/01/05/pengertian-prestasi-belajar/>. [27 Desember 2012].
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inofatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2012). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI Press.
- Wahyudin, Sutikno, dan Isa, A. (2010). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa. Dalam *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* [Online], vol 6, 5 halaman. Tersedia: <http://journal.unnes.ac.id/index.php/JPMFI/article/view/1105/1016>. [11 Mei 2012]
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yasin, S. (2011). *Pengertian Prestasi Belajar Definisi Menurut Para Ahli*. [Online]. Tersedia: <http://www.sarjanaku.com/2011/02/prestasi-belajar.html>. [27 Desember 2012].
- Yusuf, O. (2013). *Yuk, Bikin Game untuk Inaicta 2013*. [Online]. Tersedia: <http://tekno.kompas.com/read/2013/02/14/15315467/Yuk..Bikin.Game.untuk.Inaicta.2013>. [19 Maret 2013].

Zachri, E. (2013). *Penerbit Diminta Buat Game Lintas Platform*. [Online]. Tersedia: <http://www.tempo.co/read/news/2013/03/07/072465720/Penerbit-Diminta-Buat-Game-Lintas-Platform>. [19 Maret 2013].

