

DAFTAR PUSTAKA

- Ankara. (2012). *Pertumbuhan Komputer Indonesia Paling Pesat di Dunia*. [Online]. Available at http://pusdatin.kemhan.go.id/artikel.php?id_artikel=16 [Januari, 27 2014]
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bloom, B.S., Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H., & Karthwohl, D.R. (Eds.). (1956). *Taxonomy of Educational Objectives – The Classification of Educational Goals – Handbook 1: Cognitive Domain*. London, WI: Longmans Green & Co. Ltd.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Materi Pelatihan KTSP 2009*, Jakarta: Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Pedoman Pembelajaran Tuntas (Mastery Learning)*, Jakarta: Depdiknas
- Enggen, Paul dan Kauchak, Don. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*, Boston: Person Education Inc.
- Fauzan, M.F., Nugroho, T.A., dan Widodo, I.S. (2006). *Penerapan Algoritma Branch and Bound untuk menentukan arah evolusi*. Bandung: Departemen Teknik Informatika-ITB
- Gonia, M. Firdaus. (2009). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Asesmen Pembelajaran Pembiasaan Cahaya. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Gupta, A., (2002). *Content Development for e-Learning in Engineering Education*. *Interactive Educational Multimedia Journal*. **4**. 12-23
- Janah, Nur. (2009). Tesis: Metode Pembelajaran Concept Attainment dalam meningkatkan prestasi belajar matematika ditinjau dari tipe belajar siswa. Program Pascasarjana Program Studi Pendidikan Matematika: UNS
- Laksana, Janice (2012). *Penerapan Algoritma Branch and Bound untuk Penentuan Jalur Wisata*. Bandung: Program Studi Teknik Informatika ITB
- Liem, I. (2007). *Draft Diktat Kuliah Dasar Pemrograman*, Bandung: STEI-ITB

Alifia Puspaningrum, 2014

Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Metode Concept Attainment Dengan Menggunakan Algoritma Branch And Bound Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Mohler, J.L., (2001). *Using interactive multimedia technologies to improve student understanding of spatially-dependent engineering concepts*. Purdue University: Departement of Computer Graphics
- Monet, B., Bennett, B., Rolheiser, C. Concept Attainment. [Online]. Available at <http://www.csun.edu/coe/eed/holle/PACT/instrunction/conceptattainment.pdf> [March, 04, 2014]
- Munawar, H., (2007). *Penerapan Algoritma Branch and Bound dalam Optimasi Assignment Problem*. Bandung: Program Studi Teknik Informatika ITB
- Munir. (2010). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Munir, Rinaldi. (2009). *Diktat kuliah IF3051 Strategi Algoritma*. Program Studi Teknik Informatika STEI ITB. Bandung: Institut Teknologi Bandung
- Nazir, M.I.J., Rizvi A.H., PujeriR.V., (2012). *Skill development in Multimedia Based Learning Environment in Higher Education: An Operational Model*. *International Journal and Communication Technology Research*. **2**, (11), 820-828.
- Nusir, S., Alsmadi, I., Al-Kabi, M., Shardqah, F., (2010). *Designing an Interactive Multimedia Learning System for the Children of Primary Schools in Jordan*. *IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*. **5**, (11), 45-51
- Oemaryadi, C.S., (2007). *Aplikasi Algoritma B&B untuk memperoleh Poin maksimum pada permainan Dinner Dash*. Bandung: Program Studi Teknik Informatika ITB
- Riyanti, E., (2004). *Penerapan algoritma branch and bound untuk penentuan rute objek wisata*. Bandung: Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia
- Sheng, W.B. dan Lifeng, K. (2012). *Mastery Learning in The Context of University Education*. *Journal of the NUS Teaching Academy*. **2**, (4), 207-221
- Saskatchewan Education. (1997). *Core French: a Curriculum Guide for the Secondary Level*, French: Saskatchewan Education
- Sidhu, M.S., (2010). *Technology-Assisted Problem Solving for Engineering Education*. United States of America: IGI Global
- Sudjana, N., dan A. Rivai (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD)*. Bandung: Alfabeta

UPI. (2013). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI

Vaughan, T. (2006). *Multimedia: making it work*. Terjemahan Theresia Arie Prabawati & Agnes Heni Triyuliana. McGraw: Hill Company.Inc

Alifia Puspaningrum, 2014

Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Metode Concept Attainment Dengan Menggunakan Algoritma Branch And Bound Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu