

DAFTAR PUSTAKA

- Adhie, L dan Cecilia E. N. (2008). *Makalah Aptikom: Pembelajaran Pemrograman Dengan Pendekatan Game-Based Learning* [Online]. Tersedia: <http://www.scribd.com/doc/9060253> [15 Oktober 2013].
- Ali, M. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendikia Utama.
- Arifin, Z. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- 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 Oktober 2013].
- Heinich, R., Molenda, M., dan Russel, J.D. (1990). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction* (third ed). New York: Mac Milan.
- Ismail, A. (2009). *Education Game*. Yogyakarta: Proumedia.
- Mulyadi, R. (2006). *Penggunaan Computer Based Instruction Model Simulasi dalam Pembelajaran Sains Pada Siswa Kelas V SD Al-Amanah*. Skripsi Sarjana FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Newby, T.J. *et. al.* (2011). *Educational Technology for Teaching and Learning* (fourth ed.). Boston: Pearson Education, Inc.
- OECD. (2013). *PISA 2012, Evaluating School Systems to Improve Education*. [Online]. Tersedia: <http://www.oecd.org/pisa/> [16 Januari 2014].
- Prastika, L.R. (2013). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Model Instructional Games Terhadap Peningkatan Prestasi*

- Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika*. Skripsi Sarjana FPMIPA UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Riduwan, Akdon. (2007). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika* (Pengantar Suwarno, Bambang). Bandung: Alfabeta.
- 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.
- Santoso, S. (2013). *SPSS Statistika Parametrik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sudjana, N. & Ibrahim. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R& D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, W. (2007). *Panduan Mudah Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Sukardi. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Yogyakarta: PT Bumi Aksara.
- Slameto. (1998). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan-FIP-UPI.
- Syaodih S, N. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2013). *Pedoman penulisan karya ilmiah*. Bandung: UPI PRESS.
- Widodo, A. (2005, September). Taksonomi Tujuan Pembelajaran. *Taksonomi Tujuan Pembelajaran*, pp. 1-2.
- _____. (2006). Revisi Taksonomi Bloom dan Pengembangan Butir Soal. *Buletin Puspendik*, 1-13.

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 Oktober 2013].