

DAFTAR PUSTAKA

- _____. *Al Quran, terjemah dan indeks Digital (Departemen Agama RI)*. Diakses pada 22 Agustus 2013 dari <http://bit.ly/WD01vU>
- Abbeel, Pieter. (2013). *Lecture 8: Markov Decision Processes (MDP)*. Diakses pada 19 September 2014 dari <http://youtu.be/i0o-ui1N35U>
- Ahmad, Ibrahim dan Jaafar, Azizah. (2012). *Computer games : implementation into teaching and learning*. Pulau Pinang : Universiti Kebangsaan Malaysia. DOI: 10.1016/j.sbspro.2012.09.308
- Anonim. *Revised Bloom's Taxonomy*. n.d. Diakses pada 10 September 2014 dari <http://bit.ly/1tLxnr2>
- Carbonaro M., et. al. (2006). *Adapting a Commercial Role-Playing Game for Educational Computer Game Production*. Alberta : University of Alberta. DOI:10.1.1.129.7641
- Denning, Peter J. (2005). *Is Computer Science Science?*. Diakses pada 14 September 2014 dari <http://bit.ly/1qN3OD0>
- Dewi, A. A. S. (2008). *Inkuiri dan Investigasi IPA*. Diakses pada 9 September 2014 dari <http://bit.ly/1ISY36S>
- Divéky, Marko & Bieliková, Mária (2009). *Generating Educational Interactive Stories in Computer Role-playing Games*. Bratislava, Slovak University of Technology. DOI: 10.1007/978-3-642-04636-0_46
- Fajar, Dali. 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Solving dalam Pembelajaran Hyper Text Markup Language (HTML)*. Skripsi Tidak Terpublikasi. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia
- Gordon, Neil & Brayshaw, Mike. (2008). *Inquiry based Learning in Computer Science teaching in Higher Education*. DOI:10.11120/ital.2008.07010022
- Graven, O.H.; Samuelson, D.; dan MacKinnon, L.M. *Computer-based Role Playing Game Environment for Analogue Electronics*. (2009). Norwegia : Buskerud University College. DOI:10.3991/ijoe.v5i1.769
- Huitt, W. (2011). *Bloom et al.'s Taxonomy of the Cognitive Domain*. Georgia : Valdosta State University. Diakses pada 10 September 2014 dari <http://bit.ly/1nMtNWD>

- Iglesias, Ana; Martínez, Paloma; & Fernández, Fernando. (2003). *An Experience Applying Reinforcement Learning in a Web-Based Adaptive and Intelligent Educational System*. Madrid : Universidad Carlos III de Madrid. DOI:10.1.1.3.623
- Iowa State University (n.d.). *A Model of Learning Objectives based on A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Diakses pada 10 September 2014 dari <http://bit.ly/1qjWWOE>
- Jerald C. D. (2009). *Defining a 21st century education*. Diakses pada 9 September 2014 dari <http://bit.ly/1uhMwyX>
- Joyce, Bruce & Weil, Marsha. (1972). *models of teaching*. New Jersey : Penerbit Prentice-Hall
- Khan, Maulana Wahiduddin. (2006). *Islam encourages Spirit of Enquiry*. Diakses pada 14 September 2014 dari <http://bit.ly/1qST8TO>
- Klein, Dan & Abbeel, Pieter. (2013). *Lecture 10 : Reinforcement Learning*. Diakses pada 3 September 2014 dari <http://bit.ly/1BvZFXv>
- Krathwohl, David R. (2002). *A Revision of Bloom's Taxonomy : An Overview*. Diakses pada 10 September 2014 dari <http://bit.ly/1xLcJKc>
- Mayer, Richard E. (2002). *Rote Versus Meaningful Learning*. Diakses pada 10 September 2014 dari <http://bit.ly/1xLcJKc>
- McCulloch, John. n.d. *A Painless Q-Learning Tutorial*. Diakses pada 30 Agustus 2014 dari <http://bit.ly/1uaXub9>
- Mehan, Shawn. (2011). *Set Theory and SQL Concepts*. Diakses pada 22 Agustus 2014 pada <http://bit.ly/ZbFDnT>
- Mulyadi, Ahmad Wisnu. (2010). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model Instructional Games Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Diakses pada 27 November 2013 dari <http://bit.ly/WPH4pO>
- Munir. (2013). *MULTIMEDIA : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Pandey, A.; Nanda G. K. & Ranjan V. (2011). *Effectiveness of Inquiry Training Model over Conventional Teaching Method on Academic Achievement of Science Students in India*. Diakses pada 28 Agustus 2014 dari <http://bit.ly/1Au5WR7>

- Papastergiou, Marina. (2008). *Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education : Impact on educational effectiveness and student motivation*. Karyes : University of Thessaly. DOI: 10.1016/j.compedu.2008.06.004
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no. 20 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Diakses pada 9 September 2014 dari <http://bit.ly/1IPD9VW>
- Putra, Nusa. (2011). *RESEARCH & DEVELOPMENT*. Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar. Jakarta : Penerbit RajaGrafindo Persada
- Rasyidin, Waini, et. al. (2009). *Landasan Pendidikan*. Bandung : Sub Koordinator MKDP Landasan Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- Renaud, K; & Biljon, Judy van. (2004). *Teaching SQL - Which Pedagogical Horse for this Course?*. Diakses pada 28 November 2013 dari <http://bit.ly/ZfAoDd>
- Renumul V.G.; Jayaprakash S. & Janakiram D. (2009). *Classification of Cognitive Difficulties of Students to Learn Computer Programming*. Diakses pada 24 Juli 2014 dari <http://bit.ly/1qIR8fe>
- Sagala, Syaiful. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Septiandari, Poppy. (2013). *Rancang Bangun Multimedia Interaktif Online Berbasis Model Treffinger untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sistem Basis Data di SMK*. Skripsi Tidak Terpublikasi. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Shabalina, Olga et. al. (2008). *Educational Games for Learning Programming Languages*. Diakses pada 28 November 2013 dari <http://bit.ly/1tqyoRq>.
- StudentDave. (2013). *Artificial Intelligence: Machine Learning Introduction*. Diakses pada 31 Agustus 2014 pada <http://bit.ly/1BvZNq7>.
- Sugiyono. (2009). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Sutton, R. S & Barto A. G. (2005). *Reinforcement learning: An Introduction*. Diakses pada 4 September 2014 dari <http://bit.ly/1weS3pp>.
- Waryanto, Nur Hadi. (2005). *Storyboard dalam Media Pembelajaran Interaktif*. Diakses pada 11 Agustus 2014 dari <http://bit.ly/1onyV3i>.
- Wilby, Peter. (2013). *Finland's education ambassador spreads the word*.

Diakses pada 4 Juli 2013 dari <http://gu.com/p/3hvvc>.