

## Daftar Pustaka

- Adiarta, I Gusti Made. Candiasa, I Gusti Made. Dantes, Gede Rasben. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran LAPS – Heuristik Hasil Belajar TIK Ditinjau dari Kreativitas Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Payangan*. 4 (4).
- Ali, Drs. H. Muhammad. (1996). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. Hal. 42.
- Anitah, Sri W. (2007). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka. Hal. 5-22
- Amalia, S. (2010). *LAPS (Logan Avenue Problem Solving) – Heuristics*. [Online]. Tersedia: <http://shaora1401.blogspot.com/2012/03/laps-heuristik.html>. [19 desember 2012].
- Ayu, Defi Sita. Ranu, Meylia Elizabeth. (2014). *Penerapan E-learning Melalui Edmodo untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Simulasi Digital Siswa Kelas X APK 1 SMKN 1 Magetan*. Indonesia: Universitas Negeri Surabaya. 2(2), hlm. 9.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Bandung: Rineka Cipta. Hlm. 115.
- Aripin, B.C. (2011). *Membuat Video Klip Super Keren Camtasia Studio*. Bandung: Super Komputer Publishing. Hlm. 78.
- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm. 2.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1994). *Pengertian Pemahaman*. Jakarta: Depdikbud.
- Dinas Kementrian Jurusan. (2003). *Tujuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenjur.
- Eun-Young, Park & Young-Ho, Park. (2010). A Hierarchical Interface Design of a Puzzle Game for Elementary Education. *International Journal: of u- and e- Service, Science and Technology*, 3 (2), hlm. 43.
- Haris, Robby. (2012). *Aplikasi Game Edukasi Berbasis Windows Phone di Yayasan Sekolah Dasar Al-Falah*. (Skripsi). Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

Tyoriza Pristy Saputri, 2015  
**PENERAPAN PENDEKATAN LAPS - HEURISTIK MENGGUNAKAN MULTIMEDIA PUZZLE GAME  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SIMULASI DIGITAL SISWA**

- Haryanto, Hanny. (2012). *Game Edukasi “Evakuator” Bergenre Puzzle GamePlay Berbasis Klasifikasi Sebagai Sarana Pendidikan Dalam Mitigasi Bencana. 11(1)*, hlm. 44.
- Idris, Husni. (2008). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Computer*. [online]. Jilid 5.
- Irwan, Muh. (2014). *Jurnal Algoritma Pemrograman. 1(1)*.
- Kamil, Amir. (2003). *Backtracking*. Amerika Serikat: University of California Berkeley. *1 (1)*, hlm. 1.
- Kurniawan, Adi. Anggraini, Mery. Evhant, Deniel Christ. (2010). *Penerapan Heap Tree dalam Heap Sort dan Penggunaannya. 1(1)*.
- Lestari, Dewi. (2012). *Artikel Game*. Indonesia: Universitas Muhamadiyah Malang. *1(1)*.
- Maesaroh. (2011). *Upaya Peningkatan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Moral Keagamaan Melalui Metode Bercerita RA Bustanul Qur’an Karangasem Kecamatan Sayung Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2010/2011*. [Skripsi]. Institut Agama Islam Negeri Semarang, Semarang.
- Maisaroh, S.E, M. Si & Rostrieningsih, S. Pd. (2010). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor. 8 (2)*. hlm. 161.
- Mardika, I Nyoman. (2008). *Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD*. [Tesis]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Moursund, Dave. (2006). *Introducing to Using Games in Education : A Guide for Teachers And Parents*. Amerika Serikat: University of Oregon. *1 (2)*, hlm. 8.
- Nasution, Rafida Aini. (2014). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Pembelajaran Kontekstual dengan Media Crossword Puzzle dan Media Word Square Pada Materi Ekosistem di Kelas VII SMP Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014*. (Skripsi). Universitas Negeri Medan, Medan.

*Daftar Pustaka*

- Nurhidayati, Widia. (2013). *Implementasi Model LAPS (Logan Avenue Problem Solving) – Heuristik Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Siswa*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Partanto, Pius A. Yuwono, Trisno. (1994). *Kamus Kecil Bahasa Indonesia*. Surabaya : Arkola. Hlm. 279.
- Plus A, Hartanto. Al-Bary, M. Dahlan. (1994). *Kamus Ilmiah Populer*. Bandung: Arkolo, Hal. 279.
- Purwadi, Joko. Teneng. Kurniawan, Erick. (2010). *Penerapan Algoritma Backtracking Pada Permainan Math Maze*. Indonesia. 6 (1), hlm. 57.
- Putra, Febiyanto Pratama. (2012). *Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Peningkatan Budaya dengan Unity 3D dan Bahasa Pemrograman C#*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Pribadi, Benny A. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat. Hlm. 46.
- Rohwati, M. (2012). *Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*. Indonesia. 1 (1).
- Rolling, Andrew dan Adams, Ernest. (2003). *Andrew Rolling dan Ernest Adams onGame Design*. New Riders Publishing. USA.
- Rusmawan, Uus. (2011). *Visual Basic 6.0*. Jakarta: PT. Gramedia. Hlm. 1.
- Sa'ud, Udin Syaefudin. (2005). *Perencanaan Pengajaran*. Bandung: Rosda. Hlm. 129
- Sickafus, E. (2004). *Heuristics for Solving Technical Problems*. USA: Nteleck, L.L.C, 23 (3), hlm. 23.
- Sigit, dkk. (2008). *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Karya Tulis Ilmiah. Universitas Negeri Semarang.
- Soedjiarto. (2008). *Landasan dan Arah Pendidikan Nasional Kita*. Jakarta: Kompas Media Nusantara. Hlm. 70.
- Sudaryono**. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu. Hlm. 44.

Tyoriza Pristy Saputri, 2015

**PENERAPAN PENDEKATAN LAPS - HEURISTIK MENGGUNAKAN MULTIMEDIA PUZZLE GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SIMULASI DIGITAL SISWA**

*Daftar Pustaka*

- Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-dasar Proses Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. Hlm. 24.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suindarti. (2011). *Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak “Bermain Bersama Dido” dengan Macromedia Director*. (Skripsi). Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM, Yogyakarta.
- Supriadi, Rosyid. (2006). *Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Lunak Pengolah Angka Untuk Kelas XI SMA Negeri 2 Wates*. Indonesia: Universitas Negeri Yogyakarta, 1 (1)i, hlm. 2.
- Susanti, Dwi. (2012). *Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode Game Puzzle dalam Pembelajaran Pkn Materi Budaya Demokrasi Menuju Masyarakat Madani Kelas XI B di SMK PGRI 2 Salatiga*. (Skripsi). Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- Vaughan, Tay. 2004. *Multimedia: Making It Work*. Edisi keenam. Yogyakarta : Andi.
- Wahyudi, Eko Nur. (2007). *Algoritma dan Pemrograman Format Laporan dengan Pascal*. 12(1). hlm. 22.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta. hlm.121-127.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta. hlm. 265-266..
- Wibawa, Basuki. Mukti, Farida. (1992). *Media Pengajaran*. Jakarta: CV Maulana. Hlm. 7-8.
- Wikipedia. (2012). *Pengertian Game*. Jakarta: Wikipedia.
- Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Tujuan Pendidikan*. Jakarta: UUSPN.

Tyoriza Pristy Saputri, 2015

**PENERAPAN PENDEKATAN LAPS - HEURISTIK MENGGUNAKAN MULTIMEDIA PUZZLE GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SIMULASI DIGITAL SISWA**

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