

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriansyah, M. (Oktober 16 2002). Diakses dari <http://didi.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/4009/DivideAndConquer.rar>
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar evaluasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bjoerner, T., & Hansen, C. B. (2010). Designing an Educational Game. *Designing an Educational Game*, 17, 10. Diakses dari [http://vbn.aau.dk/files/71492034/Designing\\_an\\_Educational\\_Game\\_Int.\\_J.\\_of\\_Learning\\_17\\_10\\_2010..pdf](http://vbn.aau.dk/files/71492034/Designing_an_Educational_Game_Int._J._of_Learning_17_10_2010..pdf)
- Burhani, R. (2013). *Teknologi terbaru permudah proses belajar mengajar*. [Online]. Diakses dari <http://www.antaranews.com/berita/403599/teknologi-terbaru-permudah-proses-belajar-mengajar/>
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi pembelajaran*. Bandung: Rosada.
- Grace, L. (2005). Diakses dari [http://www.lgrace.com/document/Game\\_types\\_and\\_genres.pdf](http://www.lgrace.com/document/Game_types_and_genres.pdf)
- Hanna, P. (n.d.). Diakses dari <http://www.di.ubi.pt/~agomes/tjv/teoricas/01-genres.pdf>
- Harto, K. T., Md, A. G., & Wibawa, C. (2014). [Online]. Diakses dari <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/2559/2184>
- Hasrul. (2011, Oktober). Jurnal MEDTEK. *Jurnal MEDTEK*, 3, 2. Diakses dari [http://www.ft-unm.net/medtek/Jurnal\\_MEDTEK\\_Vol.3\\_No.2\\_Oktober\\_2011\\_pdf/Jurnal%20Hasrul%20Bakri.pdf](http://www.ft-unm.net/medtek/Jurnal_MEDTEK_Vol.3_No.2_Oktober_2011_pdf/Jurnal%20Hasrul%20Bakri.pdf)
- Hidayatullah, P., & M. Amarullah Akbar, Z. R. (2011). *Animasi pendidikan menggunakan flash*. Bandung: Informatika.

- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Kamir, M. Z., & Akter, N. (2011). Diakses dari <http://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1111/1111.2422.pdf>
- Mahtarami, A., & Irfansyah, M. (2010, Mei 22). *Pengembangan game pembelajaran otomata finit*. Diakses dari [http://repository.upnyk.ac.id/356/1/A-1\\_PENGEMBANGAN\\_GAME\\_PEMBELAJARAN\\_OTOMATA\\_FINIT.pdf](http://repository.upnyk.ac.id/356/1/A-1_PENGEMBANGAN_GAME_PEMBELAJARAN_OTOMATA_FINIT.pdf)
- Munir. (2012). *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pembelajaran*. Bandung: ALFABETA.
- Munir, R. (2013, Maret 7). *IF2211 strategi algoritma*. [Online]. Diakses dari <http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2013-2014/stmik13-14.htm/>
- Nugroho. (2011). Diakses dari <http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2011-2012/Makalah2011/MakalahIF3051-2011-007.pdf>
- Pressman, R. S. (2010). *Software engineering 7th edition*. [Online]. Diakses dari <https://docs.google.com/file/d/0B9G5Hj-V6tdJTWZCZzVoUDNudUk/edit/>
- Prihastomo. (2008). Diakses dari <https://prihastomo.files.wordpress.com/2008/01/divideconquer.pdf>
- Riduwan, & Sunarto. (2012). *Pengantar statistika untuk penelitian : Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: ALFABETA.
- Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran*. Raja Grafindo.
- Sadiman, A. S., & dkk. (2014). *Media pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sommerville, I. (2011). *Software engineering 9th edition*. Diakses dari [http://neerci.ist.utl.pt/neerci\\_shelf/LEIC/3%20Ano/2%20Semestre/Engenharia%20de%20Software/Bibliografia/Software%20Engineering%209th%2](http://neerci.ist.utl.pt/neerci_shelf/LEIC/3%20Ano/2%20Semestre/Engenharia%20de%20Software/Bibliografia/Software%20Engineering%209th%2)

- Oed%20(intro%20txt)%20-%20I.%20Sommerville%20(Pearson,%202011)%20BBS.pdf/
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Teresa, D. (2005). *Adventure games for learning and storytelling*. Diakses dari [http://archive.futurelab.org.uk/resources/documents/project\\_reports/Adventure\\_Author\\_context\\_paper.pdf/](http://archive.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/Adventure_Author_context_paper.pdf/)
- Wahono, R. S. (2006, Juni 21). [Online]. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran>
- Wulan, R. E. (2011). *Komunikasi dan teknologi informasi pendidikan*. Bandung: BATICPRESS.