

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi. (2007). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka
- Ardimoviz. (2012). *Metode Pemecahan Masalah (Problem Solving Method)*. [Online]. Tersedia : <http://hitamandbiru.blogspot.com/2012/08/metode-pemecahan-masalah-problem.html>. [2014, 25 April]
- Arif Sukadi Sadiman. (1946) *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Mediyatama Sarana Perkasa
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dananjaya, Utomo,(2010). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : Penerbit Nuansa.
- Darmawan Deni (2012). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan Deni,(2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hake, R. (1999). *ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES*. [online]. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>. [9 Oktober 2015]
- Haryanto, Bambang(2012).*Sistem Operasi revisi kelima*. Bandung: Informatika.
- Hayati. Enty Nur, Setiawan. Agus (2013). *Program Dinamis Untuk Penentuan Lintasan Terpendek Dengan Pendekatan Algoritma Floyd-Warshall*. Semarang: Fakultas Teknik Universitas Situbank Semarang.
- Lestari. Dewi. *Defenisi Game*. [Online]. Tersedia: <http://ayusafitri89.blogspot.com/2010/02/definisi-game.html>. [2015, 29 September]

- Purwanto, M.N. 1994. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munif, Abdul(2013). *Sistem Operasi Teknologi Informasi dan Komunikasi*. : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munir (2012). *Multimedia (Konsep &aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Novandi, Raden Aprian Diaz., 2007, *Perbandingan Algoritma Dijkstra dan Algoritma Floyd-Warshall dalam penentuan Lintasan Terpendek (Single Pair Shortest Path)*, Makalah IF2251 Strategi Algoritmik, Institut Teknologi Bandung, Bandung.
- Salmah, Syarifah. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa SD Melalui Penggunaan Video Compact Disc (VCD) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Saputra.Dhanar Intan Surya dan Handani. Sitaresmi Wahyu (2015). *Penggunaan Visual Programing Language Pada Game Engine Untuk Membangun Game 3 Dimensi*. Purwokerto: Teknik Informatika STMIK AMIKOM.
- Siang, Jong Jek., 2006, *Matematika Diskrit dan Aplikasinya pada Ilmu Komputer Edisi ke-3*, Andi, Yogyakarta.
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono(2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung:Alfabeta.
- Supriadie, Didie dan Darmawan, Deni,(2012). *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thabrany, Hasbullah. 1994. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Utari, Retno. *Taksonomi Bloom*. [Online]. Tersedia : <http://bppk.depkeu.go.id/webpkn/attachments/article/766/1->

Taksonomi% 20Bloom% 20-% 20Retno-ok-mima+abstract.pdf [5 Oktober 2015]

Wahono, Romi Satrio.(2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: (<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>) [6 Oktober 2015]

Warsita Bambang,(2008). *Teknologi Pembelajaran, landasan dan aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Wiggins. Garnt, Mc Tighe. Jay (2005). *Understanding by Design, Expanded 2nd Edition*. *Beauregard St.,Alexandria* : Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).