

DAFTAR PUSTAKA

- Aho. (1987). *Data Structure and Algorithms*.
- Anita Lie. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT. Asdi Mahasatya.
- Arikunto, S (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Crawford, Chris. 1982. “*The Art of Computer Game Design*”. [Online], Tersedia di : http://www-rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf, Diakses tanggal 2 Mei 2015.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : Rosda
- Darojah, Mei Riya. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Siklus Belajar (Learning Cycle) 5E Untuk Meningkatkan Kemampuan Generalis Matematis Siswa SMP*. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Fadholi, Arif. (2009). *Kelebihan & Kekurangan TPS*. Artikel (tidak diterbitkan) [online] tersedia di: <http://ariffadholi.wordpress.com/2009/12/23kelebihan-&-kekurangan-TPS> [06 April 2015]
- Hasrul. [Online]. Tersedia : http://www.ftnm.net/medtek/Jurnal_MEDTEK_Vol.3_No.2_Oktober_2011_pdf/Jurnal%20Hasrul%20Bakri.pdf [30 April 2014]
- Hidayat, I. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa MTS Melalui Model Problem Based Learning*. [Online]. Tersedia : <http://publikasi.stkipsiliwangi.ac.id/files/2013/01/Irpan-Hidayat.pdf>.
- Jane. (2011). *Reality is Broken – Just Think of It*. [Online]. Tersedia : <http://just.thinkofit.com/reality-is-broken/> [20 Mei 2015]
- Juhanaini. 2012. *Research and Development Metode Penelitian dan Pengembangan*. [Online]. Tersedia : http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196005051986032-JUHANAINI/Presentasi_Research_and_Development.pdf [11 mei 2015]

Ahmad Fatkhul Huda, 2016
RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTU GAME GRAF MENGGUNAKAN MODEL TPS (THINK PAIR SHARE) PADA MATA PELAJARAN KOMUNIKASI DATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PESERTA DIDIK SMK

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

- Kasminah. [Online]. Tersedia : <http://www.uin-alauddin.ac.id/download-08%20Metode%20dalam%20Proses%20Pembelajaran%20-%20Kamsinah.pdf> [06 April 2015]
- Kendall G., Parkes A. and Spoerer K. (2008) A Survey of NP-Complete Puzzles. *International Computer Games Association Journal*, 31(1), 13-34
- Kim, Scott. (2005). *What Is Puzzle*. [Online], Tersedia di : <http://www.scottkim.com/thinkinggames/whatispuzzle/>, Diakses tanggal 2 Mei 2015.
- Knot, S. (2005). *What Is Puzzle*. [Online]. Tersedia di : <http://www.scottkim.com/thinkinggames/whatisapuzzle/>. Diakses tanggal 20 April 2015.
- Knuth, Donald E. (1973). *The Art of Computer Programming Volume 1*. Addison-Wesley Company, Inc.
- Knuth, Donald E. 1997. *The Art of Computer Programming, Vol. 1: Fundamental Algorithms*, 3rd Edition Hardcover
- Krathwol, DR. 2002. *A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. Theory Into Practice*, (Online), 41 (4): 213-218, (<http://www.unco.edu>), diakses 16 Maret 2016.
- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2011. "Taksonomi Berpikir". Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Lee, William W. and Owens Diana L. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*, San Francisco, USA: Pfeiffer, an imprint of Wiley.
- Majid, Abdul. (2013). "Strategi Pembelajaran". Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marlina, dkk. 2014. "*Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (TPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Disposisi Matematis Peserta didik di SMA Negeri 1 Bireuen*". [Online]. Tersedia : <http://www.http://download.portalgaruda.org/article.php%3Farticle%3D157635%26val%3D5828%26title%3DPenggunaan%2520Model%2520Pembelajaran%2520Kooperatif%2520Tipe%2520Think-Pair-Share%2520> [06 April 2015]
- Mohler, J.L., (2001). *Using Interactive Multimedia Technologies to Improve Student Understanding of Spatially-dependent Engineering Concepts*. Purdue University: Departement of Computer Graphics

Ahmad Fatkhul Huda, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTU GAME GRAF MENGGUNAKAN MODEL TPS (THINK PAIR SHARE) PADA MATA PELAJARAN KOMUNIKASI DATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PESERTA DIDIK SMK

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

- Munir, Rinaldi. (2002). *Algoritma dan Pemrograman*. Bandung: Informatika
- Munir, Rinaldi. (2012). *Matematika Diskrit*. Bandung: Informatika
- Munir. 2012. “Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan”. Bandung:ALFABETA
- Mustamiin, Muhamad. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis WEB Menggunakan Metode Interactive Multimedia System Design And Development (IMSDD) Pada Materi Basis Data Di SMK RPL, Dengan Mengadaptasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD). Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Nandi. 2006. “Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan”. [Online]. Tersedia : http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._GEOGRAFI/197901012005011-NANDI/artikel%20jurnal/Artikel_di_Jurnal_GEA.pdf__Penggunaan_Multimedia__Interaktif.pdf [06 April 2015]
- Newby, Timothy. J, et. al. 2000. *Instructional Technology for Teaching and Learning*, New Jersey, USA : Merrill an Imprint of Prentice-Hall.
- Nusir, S., Alsmadi, L., Al-Kabi, M., Shardqah, F., (2010). *Designing an Interactive Multimedia Learning System for the Children of Primary Schools in Jordan. IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*.5,(11), 45-51
- Pressman, Roger S.. 2010. *Software Engineering 7th Edition*. [Online]. Tersedia : <https://docs.google.com/file/d/0B9G5Hj-V6tdJTWZCZzVoUDNudUk/edit/> [11 Mei 2015]
- Psytemon, dkk. (admin@psytemon.ga). 8 Februari 2016. Modul Komunikasi Data Kelas XI Semester 1. Email kepada Ahmad Fatkhul Huda (hudadechanger@gmail.com)
- Putra N. & Hendarman. 2013. “Metode Riset Campur Sari”. Jakarta. PT. Indeks.
- Putra, dkk. 2009. “PenerapandanImplementasi AlgoritmaBacktracking”. [Online]. Tersedia : <http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/Makalah/MakalahStmik26.pdf> [06 April 2015]

- Rusman, 2005. *Model-model Multimedia Interaktif Berbasis Komputer, P3MP, UPI.*
- Siti, Aisiyah. 2010. Penerapan Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Dengan Pemberian Reward Untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Pokok Bahasan Segi Empat Kelas VII MTs Negeri Susukan Tahun 2009/2010. Surakarta: FIKP UMS (Skripsi Tidak Diterbitkan).
- Sommerville, Ian. 2011. Software Engineering 9th Edition. [Online]. Tersedia : [http://neerci.ist.utl.pt/neerci_shelf/LEIC/3%20Ano/2%20Semestre/Engenharia%20de%20Software/Bibliografia/Software%20Engineering%209th%20ed%20\(intro%20txt\)%20-%20I.%20Sommerville%20\(Pearson,%202011\)%20BBS.pdf/](http://neerci.ist.utl.pt/neerci_shelf/LEIC/3%20Ano/2%20Semestre/Engenharia%20de%20Software/Bibliografia/Software%20Engineering%209th%20ed%20(intro%20txt)%20-%20I.%20Sommerville%20(Pearson,%202011)%20BBS.pdf/) [11 Mei 2015]
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2010. Cooperative Learning. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Suryani, Ade Nining. (2014). Rancang Bangun Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Metode Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Structured Query Language. Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Syambasri, M. 2001. Evaluasi Pendidikan Fisika Bandung: Jurusan Pendidikan Fisika FPMIPA UPI.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontravistik.* Jakarta: Grasindo
- Wahono, Romi Satria. (2006). Aspek Dan Kriteria Penelitian Media Pembelajaran. [Online]. Tersedia : <http://romisatriawahono.net> [12 Desember 2014]
- Widodo, L. 2013. Cara Menghitung Uji Validitas dan Uji Realibilitas Instrumen Skripsi Kuantitatif dengan SPSS. [Online]. Tersedia : <http://dodosampit.blogspot.co.id/2013/04/cara-menghitung-validitas-dan-uji.html?m=1> [17 Maret 2016]