

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (1991) *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Agus. (2010). *Aspek-aspek Pemahaman Konsep* [Online]. Tersedia di : <http://aguskusmanago.blogspot.com/2010/04/aspek-aspek-pemahaman-konsep.html> [Diakses 3 April 2015]
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Hapsari, Misianita. (2014). *Implementasi Algoritma ID3 dalam Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan menerapkan Strategi Scaffolding untuk meningkatkan Pemahaman Ekstrapolasi Mahasiswa pada Mata Kuliah Jaringan Komputer*. Skripsi Pendidikan IlmuKomputer, FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung : Tidak Diterbitkan
- Joyce,B. dan Weil. 2009. *Model of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nasution. S (1995). *Berbagi Pendekatan dalam Proses Belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mintasir M. Saleh. (1985) *Pengajaran Terprogram*. Jakarta: Rajawali
- Munir. (2012). *Multimedia*. Bandung : ALFABETA
- Pressman, Roger S.(2001). *Software Engineering: A Practitioner Approach*. McGraw-Hill Companies.
- Rosa. A.s dan M.Shalahuddin.(2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika

- Saleh, M. Muntasir (1985). *Pengajaran Terprogram teknologi Pendidikan dengan Pengendalian tutor*. Jakarta: Rajawali
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana
- Savero, Rizki (2013). *Pengertian, Sejarah, Jenis-jenis tentang Game* [Online]. Tersedia di <http://game-savero.blogspot.co.id/2013/05/pengertiansejarahjenis-jenis-tentang.html> [Diakses 30 Januari 2016]
- Subiyanto. (1988). *Evaluasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan Jakarta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sujana, Nana dan Ahmad Rivai (2003). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Syukron, Muh. (2011). *Upaya Penggunaan Media Game Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa* [Online]. Tersedia di <http://syukronsahara.blogspot.co.id/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html> [Diakses 30 Januari 2016]
- W.S Winkel (1989). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia