DAFTAR PUSTAKA

Aji, Damar Yosa. (2016).*RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DENGAN MODEL MEANINGFUL INSTRUCTIONAL DESIGNUNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATAPELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR.* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar EVALUASI PENDIDIKAN.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2006).*ProsedurPenelitianSuatuPendekatanPraktik*(EdisiRevisi VI). Jakarta:RinekaCipta.

Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital dsar Teori + Pengembangannya.* Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.

Burhanuddin, Afid. (2013). *Pengumpulan Data danInstrumenPenelitian*.[Online].Tersedia di: http://afidburhanuddin.wordpress.com/2013/05/21/pengumpulan-data-dan-instrumen-penelitian/ .[Diakses15April 2016].

Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran.* Jakarta: Penerbit Erlangga.

Darmawati (2012).*KonsepPembelajaran Model Problem Based Learning.*[Online].Tersedia di : http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=8&ved=0CEkQFjAH&url=http%3A%2F%2Feprints.walisongo.ac.id%2F287%2F2%2FDarmawati_Tesis_Bab2.pdf&ei=gO5wVYuqCZWmuQSSooOQCw&usg=AFQjCNG-89TnxbHioqcH5h8Kgq0qftehYQ&sig2=bHmgFlWXR7_pxYhSgT_3Ug&bvm=bv.95039771,d.c2E. [Diakses 26 Mei 2015]

Daryanto. (2013). *Multimedia Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas.

Dimyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Hannum, W. (2005). *David Ausubel's Theory*. Retrieved from Learning Theory: http://www.theoryfundamentals.com/ausubel.htm

Mayer, R. E. (2009). *MULTIMEDIA LEARNING Prinsip-prinsip dan Aplikasi.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Munir. (2011). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Prawiradilaga, D. S. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.

Pressman, R. S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi.* Yogyakarta: ANDI.

Priyanto, Andri. (2016). *RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN DRILL AND PRACTICE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM ALGORITMA DAN*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Putra, N. (2011). *REASEARCH & DEVELOPMENT Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Riduwan, S. (2012). *Pengantar STATISTIKA Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis.* Bandung: ALFABETA.

Rosa A.S, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.* Bandung: INFORMATIKA Bandung.

Rusman. (2011). *Model - Model Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Srianis, Komang, Suarni, Ni Ketut, dan Ujianti, Putu Rahayu. 2004. *PENERAPAN METODE BERMAIN PUZZLE GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL BENTUK*. Kumpulan JurnalIlmiahBahasa Indonesia Online, Vol. 2,No.1.http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/download/3533/2852. (Diaksespadatanggal18 April 2016)

Sudjana, N. (2004). *Dasar-dasar proses belajar mengajar* . Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif.* Surabaya: PT Bumi Aksara.

Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan.* Bandung: PT Imperial Bhakti Utama.

Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran.* Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI.

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya.* Jakarta: Rineka Cipta.