

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Persada
- Daryanto. (2008). *Evaluasi Pendidikan Jakarta*: Rinneka Cipta
- Dimiyati & Mujiono. (1999) *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Eko, S. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fitriiningtyas, D. dkk. (2015). *Penerapan Model Brain Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia pada Peserta Didik Kelas XI MIA 2 di SMA Negeri 2 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015*. (Artikel). Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember
- Hannafin, M.J. & Peck, K.L. (1988). *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Jensen. (2008). *Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak. Brain Based Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kommer, D et al. (2000). ABC's of Brain Based Learning [Online]. Diakses dari <http://personal.ashland.edu/dkommer/ABC%20of%20BBL.pdf>
- Moura, Adelina. (2015). *Using Arcade Games to Engage Students in The Learning of Foreign and Mother Language*. Jurnal: *EAI Endorsed Transaction of e-Learning*
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nesbit, J., Belfer K. & Leacock T. (2007). Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual. [Online]. Diakses dari <http://transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf>

- Newby T.J. dkk. (2006) *Educational Technology for Teaching and Learning*. Upper Saddle River. NJ: Pearson Merrill Prentice Hall
- Prensky, M. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging*. [Online]. Diakses dari: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf>
- Pressman, R. S. (2010). *Software engineering 7th edition*. [Online]. Diakses dari <https://docs.google.com/file/d/0B9G5Hj-6tdJTWZCZzVoUDNudUk/edit/>
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rusman, Kurniawan, D. & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2012). *Model - Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers. Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, A. dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Pranada Media Group.
- Sapa'at, A. (2009). *Brain Based Learning* [Online]. Diakses dari <http://matematika.upi.edu/index.php/brain-based-learning>
- Setyawan, A. & Riadi, I. (2013). *Aplikasi Multimedia Pembelajarani Tentang Memori Menggunakan Adobe Flash*. Jurnal: Jurnal Sarjana Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sudjana, N & Rivai, A. (2006). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, N. & Sukyajaya K.Y. (1990). *Petunjuk Praktis Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung: Wijayakusumah 157.
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistik dalam Penelitian*. Jakarta: Prima Ufuk Semesta
- Sutarman. (2009). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suratinah, T. (2001). *Anak Super Normal dan Program Pendidikannya*. Jakarta: Bina Aksara
- Trianawati, M. (2015). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Game dengan Model Brain Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia
- Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). (2013). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI.