

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Faiq , Abror (2012). *Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (Rpg) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd Negeri Jetis 1*. S1 thesis, UNY.
- Ainamulyana (2012). *Pengertian Metode Pembelajaran dan Jenisnya*. [Online]. Tersedia di : <http://ainamulyana.blogspot.co.id/2012/01/pengertian-metode-pembelaaran-dan.html>
- Anita, Sri W. (2001). *Metode Belajar Mengajar*. Bandung : Alfabeta
- Args (2013). *Jenis-Jenis Game Genre*. [Online]. Tersedia di : <http://args.heck.in/jenis-jenis-game-genre.xhtml>
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *PROSEDUR PENELITIAN- Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Dasa-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Grafindo Persada
- Burhanuddin, Afid. (2013). *Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. [Online]. Tersediadi: http://afidburhanuddin.wordpress.com/2013/05/21/pengumpulan-data-dan_instrumen-penelitian/
- Danny Manongga, johan tambotoh and julyandrie Bawu. (2009). *Perancangan Modul Pembelajaran Berbasis Interactive Multimedia Learning*. Jurnal Teknologi InformasiAITI. Vol 6, No.1, pp. 106-118.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.

- Dedeyahya (2012). *Pengertian Multimedia interaktif*. [Online]. Tersedia di :
<http://belajar.dedeyahya.web.id/2012/12/pengertian-multimedia-interaktif.html>
- Hanna, Philip. (n.d). *Video Game Technologies*. [Online]. Tersedia di :
<http://www.di.ubi.pt/~agomes/tjv/teoricass/01-genres.pdf>
- Haryati, S. (2012). “*Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*”. Vol 37, No. 1, pp 11-16.
- Hipni. (2011). *Pengertian Metode Pembelajaran Ceramah*. [Online]. Tersedia di :
<http://hipni.blogspot.co.id/2011/09/pengertian-metode-pembelajaran-ceramah.html>
- Jinan, Sahid. (2016). *Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri*. [Online]. Tersedia di:
https://www.academia.edu/5389515/Pengertian_Model_Pembelajaran_Inkuiri.
- Kajianpustaka (2013). *Metode Inkuiri*. [Online]. Tersedia di :
<http://www.kajianpustaka.com/2013/07/metode-inkuiri.html>
- Mauza Saputri Handayani, Dedy Arisandi dan Opim Salim Sitompu (2012). *Rancangan Permainan Othello Berbasis Android Menggunakan Algoritma Depth- First Search*. Jurnal Dunia Teknologi Informasi. Vol. 1, No. 1, pp. 28-34.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

- Nesbit, John & Belfer, Keren & Leacock, Tracey. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual v. 1.5*. [Online]. Diakses dari <http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf>
- Ningrum, Epon. (2009). *Profesionalisme Guru*. Bandung: UPI
- Nisya, Hairun. (2013). *Pengertian Rancang Bangun*. [Online]. Tersedia di: <http://hairun-nisya.blogspot.com/2013/03/pengertian-rancang-bangun.html>
- Retnaasih, Wulansari. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Advance Organizer untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK*. Skripsi Sarjana pada FPMIPA UPI, Bandung: tidak diterbitkan.
- Samodra, Didik Wira & Suhartono, Vincent & Santosa, Stefanus (2009). Multimedia Pembelajaran Reproduksi Pada Manusia, *Jurnal Teknologi Informasi, Volume 5 Nomor 2, PP. 695*
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Saraswati, Annisa. (2015). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Strategi TANDUR Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Jaringan Dasar di SMK*. Skripsi Sarjana pada FPMIPA UPI, Bandung: tidak diterbitkan.
- Siswoyo, Dwi dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sutarman. (2009). *Pengantar teknologi Informasi*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suyanto, M . (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Uno, Hamzah B. (2009). *Model Pembelajaran*. Gorontalo : Bumi Aksara
- Usman, Basrudin M. (2004). *Methodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: PT Ciputat Press
- wahyu (2014). *Pengertian Metode Pembelajaran*. [Online]. Tersedia di : <http://area.blogwahyu.com/>
- Waldopo (2011). *Analisis Kebutuhan untuk Program Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Media Pembelajaran. Vol.17, No 2, pp. 244-253.
- Wardoyo, S.M. (2013). *Pembelajaran Berbasis Riset*. @kademia, Jakarta. Cetkan 1.
- Widisudharta. *Metode Penelitian Skripsi*. [Online]. Tersedia di: <http://widisudharta.weebly.com/metode-penelitian-skripsi.html>
- Widyaiswara Madya, muhammad S. *Metode dan Teknik Mengajar dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Atas (SMA)*. [Online]. Tersedia di : <http://sumut.kemenag.go.id/file/file/METODE/inrd1333935001.pdf>