

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta : Bumi Aksara.
- Creswell, J. W. (2010). *RESEARCH DESIGN Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dr.Rusman, M., Dr.Deni Kurniawan, M., & Cepi Riyana, M. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informatika dan Komunikasi*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Hartina. (2013). Pengertian multimedia dan contohnya. Tersedia : <http://hartina129b.blogspot.com/2013/04/pengertian-multimedia-dan-contohnya.html> [Diakses pada 15 Mei 2015]
- Hasrul, B. (2010). Langkah-Langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal: MEDTEK*. 2 (1), hlm 1-8
- Huda, Miftahul. (2011). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*.
- Hutaehan,Parel Wellman (Penerapan Teknik Greedy Untuk Menjalankan Perpindahan Semiminal Mungkin pada Permainan Route to Sprout) [Online]. Tersedia di : [https://www.academia.edu/1504995/Penerapan Teknik Greedy untuk Menjalankan Perpindahan Semiminal Mungkin pada Permainan Route to Sprout](https://www.academia.edu/1504995/Penerapan_Teknik_Greedy_untuk_Menjalankan_Perpindahan_Semiminal_Mungkin_pada_Permainan_Route_to_Sprout) [Diakses pada 20 Mei 2015].
- Imansa (2012)(macam-macam genre / jenis dalam games ). [Online]. Tersedia di : <http://imansaiki.blogspot.com/2012/03/macam-macam-genre-jenis-dalam-games.html> [Diakses pada 20 Mei 2015].
- Khalid, Arif Ilrham.(Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik). [Online]. Tersedia di : [https://www.academia.edu/7062946/Jurnal\\_Arif\\_Irham\\_Khalid](https://www.academia.edu/7062946/Jurnal_Arif_Irham_Khalid) [Diakses pada 20 Mei 2015].
- Kuncara, Eksa Setia Kuncara. (2011). Rancang Bangun Game Sinjau Untuk Pembelajaran Jaringan Komputer Tingkat SMK. <http://bisnisfrezze.blogspot.com/2011/10/multimedia-game-sinjan-untuk.html> [Diakses pada 22 April 2015].

- Maharani Akbar Sancoko. (2013). Studi Komparatif Strategi Belajar ARIAS dan Strategi VAK. Tersedia di : <http://lppm.stkippgri-sidoarjo.ac.id/index.php?pilih=mat&modul=yes&action=mahasiswa> [Diakses pada 2 Mei 2015].
- Meier, D. 2003. *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif & Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*: Penerjemah, Rahmani Astuti. Bandung: Kaifa.
- Munir . (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta (1, 2, 4, 7, 8, 14)
- Munir, Muhamad dan Ranti Purnanidya. (2011). Pengembangan *Game* Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusman 2 Yogyakarta. Tersedia di : <http://eprints.uny.ac.id/10185/> [Diakses pada 26 April 2015].
- Nandi, (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan. Jurnal “GEA” Jurusan Pendidikan Geografi Vol. 6, No.1, April.
- Putra, Nusa dan Hendarman. (2013). *Metode Riset Campur Sari*. Jakarta : PT. Indeks.
- Nisya, Hairun. (2013). *Pengertian Rancang Bangun*. [Online]. Tersedia di: <http://hairun-nisya.blogspot.com/2013/03/pengertian-rancang-bangun.html> [Diakses 20 Mei 2015]
- Rachmawati, Dina dan Ade Candra. (2013). IMPLEMENTASI ALGORITMA GREEDY UNTUK MENYELESAIKAN MASALAH KNAPSACK PROBLEM. Jurnal SAINTKOM Vol. 12, No.3, September.
- Rusman, 2005, Model-model Multimedia Interaktif Berbasis Komputer, P3MP, UPI.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soenarto, S. (2005). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Matakuliah Tata Hidang. *Inovasi dan Aplikasi Teknologi*, 116.
- Sommerville . (2011). *Software Engineering 9*
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.

Sudjana, Nana. 2010. *Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

---

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta

Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmedia Buana Pustaka.

Trianto. 2007. *Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya: Prestasi Pustaka Publiser