

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, T., Rosidin, U., & Wahyudin, I. (2013). *Pengembangan Media Sains Berbasis Game Edukasi pada Materi Tata Surya*. Diambil kembali dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/8509>
- Arikunto, S. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan . (2015). *Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2015-2019*. Diambil kembali dari http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Indonesia/Indonesia_Education_Strategic_plan_2015-2019.pdf
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan*. Diambil kembali dari <https://urip.files.wordpress.com/2013/06/08-a-salinan-permendikbud-no-70-th-2013-ttg-kd-dan-struktur-kurikulum-smk-mak.pdf>
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Diambil kembali dari <https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwigqoPeq4vUAhVKO48KHbfsB50QFggqMAE&url=https%3A%2F%2Fsutardicool.files.wordpress.com%2F2013%2F02%2Fpermen-nomor-59-tahun-2014-ttg-kurikulum-sma.doc&usg=AFQjCNEmqBBs>
- Fathurrohman, P., & Sobry, S. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rafika Aditama.

- Grace, L. (2005). *Game Type and Game Genre*. Diambil kembali dari http://www.lgrace.com/documents/Game_types_and_genre.pdf
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar*. Diambil kembali dari http://www.undana.ac.id/jsmallfib_top/JURNAL/PENDIDIKAN/PENDIDIKAN_2011/PENGARUH%20MOTIVASI%20BELAJAR%20SISWA%20TERHADAP%20PESTASI%20BELAJAR%20IPA.pdf
- Hasrul. (2010). *Langkah-langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif*. Diambil kembali dari http://ft-unm.net/medtek/Jurnal_Medtek_Vol.2_No.1_April_2010/hasrulkakri.pdf
- Herdiansyah, M. y., & Afrianto, I. (2013). *Pembangunan Aplikasi Bantu Dalam Menhafal Al-qur'an Berbasis Mobile*. Diambil kembali dari http://komputa.if.unikom.ac.id/_s/data/jurnal/vol.2-no.2/2.2.10.2013-01-08-2089-9033.pdf/
- Kuswana, W. S. (2012). *Taksonomi Kognitif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marzuki, & Chandra, F. (2014). *Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini*. Diambil kembali dari <http://jurnal.ubl.ac.id/index.php/explore/article/view/535/502>
- Mediawati, E. (2011). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. Diambil kembali dari http://www.undana.ac.id/jsmallfib_top/JURNAL/PENDIDIKAN/PENDIDIKAN_2011/PEMBELAJARAN%20AKUNTANSI%20KEUANGAN%20MELALUI%20MEDIA%20KOMIK.pdf
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir, & Zaman, H. B. (2002). *Metodologi Pengembangan Multimedia Dalam Pendidikan (Studi kasus terhadap proyek: Multimedia in Education for Literacy(MEL), Universitas Kebangsaan Malaysia*. Diambil kembali dari http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/Analisis_Perancangan_Sistem/Analisis04_StudiKasus.pdf
- Novaliendry, D. (2013). *Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO*. Diambil kembali dari

<http://jurnal-tip.net/jurnal-resource/file/10-Vol6No2Sep2013-Dony%20Novaliendry.pdf>

Rahim, R., Pratama, W., & Hidayat, D. (2015). *Interactive Multimedia Learning dalam Pembelajaran Matematika Bangun Ruang*. Diambil kembali dari https://www.academia.edu/9735896/INTERACTIVE_MULTIMEDIA_LEARNING_DALAM_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA_BANGUN_RUANG

Rismayani, N. L. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa*. Diambil kembali dari <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/405/350>

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Rajawali pers.

Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sudjana, N. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2011). *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progesif*. Jakarta: Kencana.