

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2013). *Penelitian Pendidikan Prosedur & Strategi*. Bandung : Angkasa.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Damar P., P. (2015). *Bikin Game Tanpa Coding dengan Construct 2*. Yogyakarta: Andi
- Darmadi, H. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Pontianak. Alfabeta.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Herawati, T., & Anantawikrama. (2015). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Akuntansi dengan Model Concept Attainment Berbantuan CD Interaktif*. Seminar Nasional Riset Inovasi III. Hal 87
- Heryanti, A. & Hermawan, G. (2013). Game Shopping Time. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 2(1), 55.
- Kadir, A. (2010). *Algoritma & Pemrograman menggunakan C & C++*. Yogyakarta: Andi.
- Kristanto. (2013). *Algoritma & Pemrograman dengan C++*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kustandi, C. , & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Longkutoy, J. (1980). *Pengenal Komputer*. Jakarta: Mutiara Sumber Widya.
- Mayer, R. (2009). *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasinya*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Mustajib, DKK. *Tutorial Construct 2*. SMK Syubbanul Wathon.
- Nugroho, A. (2004). *Pemrograman Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Pebruanti, L., & Munadi, S. (2015). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 367.
- Puspaningrum, A. (2014). *Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Metode Concept Attainment dengan menggunakan Algoritma Branch and Bound untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa pada Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Putra, N. (2011). *Research Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bineka Cipta.
- Rukmana, I. (2014). Pembuatan Game Multi Platform “Joko the Explorer” Menggunakan Scirra Construct 2 berbasis HTML 5. (Skripsi). Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer. AMIKOM YOGYAKARTA
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Bandung: Rajawali Pers.
- Sadiman, A.S., dkk. (2009). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Satori, D. & Komariah, A. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, P. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Perdana Media Group.
- Siauw, F.Y. (2013). *Habits*. Jakarta: Alfatih Press.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suherman, E. & Winataputra, U.S. (1993). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Sukamto, R.A, & Shalahuddin,M. (2010). *Modul Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman*. Bandung: Modula.
- Sukmadinata, N.S. & Syaodih, E. (2012). *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Refika Aditama.
- Sukmadinata, N.S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriadie, D., & Darmawan, D. (2012). *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, M. (2015). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.