

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Kedua)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta : Bumi Aksara.
- Bloom, Benyamin S. (1979). *Taxonomy of Educational Objective*. New York: Longman.
- Bruner, Jerome S. (2009). *Discovery Learning Model as The Theoretical Basis of Light Bounce Lesson*. Cambridge.
- Departemen Pendidikan Nasional (2007). *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas (2003). *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi SMP*. Jakarta Depdiknas.
- Duffin, J.M.& Simpson, A.P (2000). *A Search for Understanding*. Journal of Mathematical Behavior. 18(4): 415-427.
- Faisal, M. (2013, Mei 28). *Pengertian Belajar & Pembelajaran*. Diakses dari <http://ichaledutech.blogspot.com>
- Gintings, A. (2010). *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Green, Timothy D. & Abbie, Brown. (2002). *Multimedia Project in The Classroom*. California: CorwinPress.Inc
- Handriyantini, E. (2009). *Permainan Edukatif (Education Game) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi.
- Hofstetter, F. (2001). *Multimedia Literacy (3rd. Ed.)*. Irwin: McGraw Hill.

- Kesumawati, Nila. (2008) *Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika*. FKIP Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI: Palembang.
- Kusmana, Agus. (2010, April 20). *Aspek-Aspek Pemahaman Konsep*. Diakses dari <http://aguskusmanago.blogspot.co.id>
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir, Rinaldi (2005). *Strategi Algoritmik*. Teknik Informatika ITB: Bandung.
- Morsund, Dave (2006). *Introducing to Using Games in Education, A Guide for Teachers and Parents*. Amerika Serikat: University of Oregon, 1(2), hlm. 8.
- NST, Muhammad Rival Anggi (2010). *Analisis dan Implementasi Algoritma Runut Balik (Backtracking) pada Permainan Magic Square*. [Online]. Available : <http://repositoryusu.ac.id>
- Pradiyar, dkk (2007). *Analisa dan Pencarian Game 2d Strategi Pada Pc Berbasiskan Engine Torque Game Bulider*. [Online] Available : <http://librarybinus.ac.id>
- Prayoga, S.H., & Sensue, D.I. 2010. Analisis Usability Aplikasi Berbasis Web Dengan Mengadopsi Model Kepuasan Pengguna. *Journal of Information system, Volume 6, Issues 1, April 2010*.
- Pressman RS. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*. Yogyakarta: Andi.
- Putra, Dhamma Nibbana. Sardjito, Ozzi Oriza. Lawrence, Christopher. *Penerapan dan Implementasi Algoritma Backtracking*. Departemen Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Bandung: Bandung.

- Rahmanelli. 2007. Efektivitas Pemberian Tugas Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Geografi Regional. *Jurnal Pelangi Pendidikan*. Vol. 2 (1): 23-30.
- Rolling, Andrew dan Adams, Ernest. (2003). Andrew Rolling dan Ernest Adams on Game Design. New Riders Publisher, USA.
- Sari, Indah Permata. (2013, Juni 17). *Pengertian Rancang Bangun dan Konsep Sistem Informasi*. Retrieved from <http://indahpermata6.blogspot.co.id>
- Sofia, Hani. (2014, 29 Januari) Industri ‘Game’ Indonesia hasilkan 190 Juta Dolar. Diakses dari <http://anataranews.com/berita/416564/industri-game-indonesia-hasilkan-190-juta-dolar>
- Sumarno, U (1987). *Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematik Siswa SMA Dikaitkan dengan Penalaran Logik Siswa dan Beberapa Unsur Proses Belajar Mengajar*. Disertasi pada Pascasarjana IKIP Bandung tidak diterbitkan.
- Syamsudin (2012). *Aplikasi Metode Discovery Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah, Motivasi Belajar & Daya Ingat Siswa*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Turocy, T.L. dan Von Stengsel, B. (2001). *Game Theory*. Watham: Academia Press.
- Von Neuman, J. Dan Moregenstern, O. (2007). *Theory of Games and Economics Behavior (60th Anniversary Commemorative Edition)*. PrincetonUniversity.Press
- Whitten JL, Bentley LD, Dittman KC. 2004. System Analysis and Design Methods. Diterjemahkan oleh: Tim Penerjemah Andi. Yogyakarta: Andi.
- Wahono, Romi Satria. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>

