

DAFTAR PUSTAKA

- Adang H, Darmaji, & Arip S. (2012). *Metodologi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis Model, Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran*. Banten: LP3G
- Ansori, M. S. (2013). *Rancang Bangun Virtual Laboratory Experimentation Fisika dalam Pokok Bahasan Induksi Magnet dan Elektromagnet*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Baysha, M. H., Mudjiman, H., & Haryanto, S. (2013). *Evaluasi Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) di SMK Negeri 5 Surakarta*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 154-177.
- Budiningsih, C. A.(2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahaya, I. B. (2013). *PENGGUNAAN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TOPOLOGI JARINGAN KOMPUTER BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN TIK SISWA KELAS XI SMA N 1 GODEAN*. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 10.
- Construct2.(2017, Desember 20). Retrieved Desember 20, 2017, from Scirra: <https://www.scirra.com/construct2>
- Dewi, G. P. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. *Skripsi*, 6-10.
- Fathoni,A.(2006). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Gangga, A. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar*. 1-21.
- Gonia. M. F. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Asesmen Pembiasaan Cahaya*. Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

- Gros, B. (2007). *Digital Games in Education: The Design of Game Based Learning Environments*. Journal of Research on Technology in Education, 23-25. Retrieved from Journal of Research on Technology in Education.
- Ian. (2010, Desember 10). *Pengertian Pemahaman*. Retrieved Mei 26, 2015, from Pak Guru Ian: <https://ian43.wordpress.com/2010/12/17/pengertian-pemahaman/>
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Nesbit J, Belfer K. &, Leacock T. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual v 1.5*. Retrived from <http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf>
- Jembarnata, G. A. (2011). *Rancang Bangun Aplikasi Trouble Ticket Management Berbasis Web dengan Menggunakan Expert System*. 1-110.
- Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain*. Yogyakarta: Andi.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 29 Tahun 1990. *Tentang Pendidikan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 73 Tahun 1991. *Tentang Pendidikan Luar Sekolah*. Jakarta: Depdiknas
- Permainan Peran*. (2015, Maret 6). Retrieved Mei 13, 2015, from Wikipedia: http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_peran
- Margono. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Rahayu, N. S. (2013). *Desain Multimedia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- R.D.Duke. (1980). *A Paradigm for Game Design*. Jurnal, Universitas Michigan
- Riduwan & Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisni*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani, Ahmad. (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rosa A.S, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sadiman, A., & dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Siswoyo, D. (2013, Mei 7). *Indikator Pemahaman Konsep Matematika*. Retrieved Mei 13, 2015, from Belajar dan Pembelajaran: Seminar Nasional FKIP Universitas Sriwijaya (Pemahaman Konsep)
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sulasmi. (2012). Meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain geometri pada anak kelompok a di TK Widya Bhakti Surabaya. *Jurnal PG PAUD FIP UNESA*, 1 (1), hlm. 1-9.
- Sulaeman Puspanegara, Taufik. (2012). *Pengembangan Social Media Berbasis Digital Asset Managemen System untuk Sharing Informasi*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sund, R., & Carin, A.A. (1966). *Discovery Tachng in Science* C.E: Merrill Books