

DAFTAR PUSTAKA

- Algifari. (2000). *Analisis regresi*. Yogyakarta: BPFE UGM.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armor. (n.d.). *Armor*. Retrieved from Armorgame.com: www.armorgame.com
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Garfindo Persada.
- Asgari, M., & Kaufman, D. (n.d.). Relationships Among Computer Games, Fantasy, and Learning. *Relationships Among Computer Games, Fantasy, and Learning*.
- Chandross, D., & Rubba, K. (n.d.). *15 Key Elements to Good Game Design*. Retrieved from Game and Train: www.gameandtrain.com
- Daryanto. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Djaka. (2011). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*. Surakarta: Pustaka Mandiri.
- Garris, R., & Ahlers, R. (2002). Games, motivation, and Learning.
- Ghozali, I. (2005). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan SPSS*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Gros, B. (2007). Digital Games in Education: The Design of Game-Based Learning Environments. *Journal of Research on Technology in Education*.
- Hamalik. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Bandung.
- Haryanto, E. (n.d.). *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Retrieved from wikipedia.com: http://wikipedia.org/wiki/Teknologi_Informasi_Komunikasi
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khoyin, A. (n.d.). *Metode Simulasi Permainan*. Retrieved from ahmadkhoyin.blogspot.co.id: ahmadkhoyin.blogspot.co.id/MetodeSimulasiPermainan
- Komariah, A., & Triatna, C. (2005). *Visionary Leader Ship Menuju Sekolah Efektif*. Bandung: Bumi Aksara.
- Kramer, W. (2000). *What is a Game*. Retrieved from What is a Game.
- Lutfi, A., Suyono, & Nur, M. (2014). Penilaian Permainan Bersarana Komputer Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Assessment of Computer Game as an Instructional Maedium of Natural*.
- Manfaat game simulator*. (n.d.). Retrieved from game.kapanlagi.com: game.kapanlagi.com/berita
- Meltzer, D. (2002). The Relationship Beetween Mathematics Preparation and Conceptual Learning Grains in Physic. *American Journal Pyhsic*.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nesbit, & Leacock. (2009). Collaborative Argumentation in Learning Resource Evaluation. *Collaborative Argumentation in Learning Resource Evaluation*.
- Novak, J. (2012). *Game Development Essentials*. USA: Delmar Cengage Learning.

- Prensky, M. (2001). *Fun, Play and Games What Makes Games Engaging*. Retrieved from [www.marcprensky.com: http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf) .
- Prensky, M. (2001). The Digital Game-Based Learning Revolution. *Digital Game-Based Learning* .
- Qirana, J. K., & Rohendi. (2009). Penerapan Model Explicit Instruction dalam memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Penerapan Model Explicit Instruction dalam memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Riduwan. (2004). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Salen, K. (2007). Gaming Literacies: A Game Design Study in Action. *Jl. of Educational Multimedia and Hypermedia*.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sofana, I. (2013). *Membangun Jaringan Komputer*. Bandung: Informatika.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Surachim, A. (2016). *Efektivitas Pembelajaran Pola Pendidikan Sistem Ganda*. Bandung: Alfabeta.
- Susi, T., Johannesson, M., & Backlund, P. (2007). Serious Game. *Serious Game*.
- Trianto. (2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Whitton, N. (2007). Motivation and computer game based learning. *Educational and Social Research Institute*.
- Zyda, M. (2005). From Visual Simulation to Virtual Reality to Games. *USC Information Sciences Institute-IEEE*.