

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2013). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Barr, M. (2017). *Video games can develop graduate skills in higher education students: A randomised trial*. *Computers and Education*, 113, 86–97. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.05.016>
- Coreldraw. (2018). *Coreldraw graphics design*. [online]. Tersedia <https://www.coreldraw.com> [agustus 2018]
- Derboven, J., Zaman, B., Geerts, D., & De Grooff, D. (2016). *Playing educational math games at home: The Monkey Tales case*. *Entertainment Computing*, 16, 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2016.05.004>
- Fauzia, N. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Game Labirin Dengan Algoritma Cellular Automata Menggunakan Model Pemrosesan Informasi* (skripsi). Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI. Bandung
- Febriandi (2013). *Penerapan Metode Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Berbantuan Multimedia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Materi Pengopersian Software Pengolah Gambar Digital* (skripsi). Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2012). *Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Penilaian*. *Jurnal FIP IKIP Madiun*, 20.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika
- Henry. (2010). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Yogyakarta: Kompas Gramedia.
- Husamah, & Pantiwati, Y. (2014). *Cooperative learning STAD-PjBL: motivation, thinking skills, and learning outcomes of Biology Department students*. *International Journal of Education Learning and Development*, 2(1), 77–94.

- Jacobsen, David A., Eggen, Paul., & Kauchak, Donald. (2009). *Methods for Teaching: Metode-Metode Pengajaran Meningkatkan belajar siswa TK - SMA*. Penerjemah: Achmad Fawaid & Khoirul Anam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kendall, J., & Kendall, K. (2010). Analisis dan Perancangan Sistem. Jakarta: Indeks.
- Laeliya, Fitri (2017). *Implementasi Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Game Dengan Model Brain Based Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar* (Skripsi) Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI.
- Marviglia, Fenny (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Siswa* (Skripsi) Jurusan Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi UPI.
- Munir. (2014). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58). <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2004). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual*.
- Nurminen, Minna. 2007. *Mobile Phones User Interfaces in Multiplayer Games*. Tampere : University of Tampere Department of Computer Science. Interactive Technology
- Powtoon. (2018). *About Powtoon*. [online]. Tersedia <https://www.powtoon.com/aboutus/> [agustus 2018]
- Rockwell, G., & Mactavish, A. (2004). *What is Multimedia ? Learning*.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Rajawali Press. Jakarta
- Ruhimat, Toto. Dkk (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. *Nihon Ronen Igakkai Zasshi. Japanese Journal of Geriatrics*, 672. <https://doi.org/10.1093/intimm/dxs150>

- Scirra. (2018). *What is Construct 2?*. [online]. Tersedia: <https://www.scirra.com/construct2> [juli 2018].
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning in Schools. International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition* (Second Edi, Vol. 4). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92028-2>
- Sugiyono.(2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*
- Treher, E. N. (2011). *Learning with Board Games Tools for Learning and Retention Learning with Board Games. The Learning Key Inc.*, 1–12.
- Wahidah,Rifa S (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Simulasi Komputer Untuk Meminimalisir Miskonsepsi Hukum Newton* (Skripsi) Jurusan Pendidikan Fisika FPMPA UPI.