

## DAFTAR PUSTAKA

- Aaron Bauer, Eric Butler, Zora Popovic (2015). *Approacher For Teaching Computational Thinking Strategies In An Educational Game: A Position Paper*.
- Adams, Ernest (2010), *Fundamentals of game design 2<sup>nd</sup> edition*. Barkeley: New Rides Publishing.
- Andrianto, Ivan (2015), *Penerapan Algoritma Devide And Comquer Dalam Komputasi Paralel*. Makalah program magister informatika sekolah teknik elektro dan informatika ITB Bandung.
- Ansari, (2013), *menumbuhkembangkan kemampuan pemahaman dan komunikasi matematika siswa SMU melalui strategi think talk write*. [online]. Tersedia : [http://digilib.upi.edu/digitalview.php?digital\\_id=1161](http://digilib.upi.edu/digitalview.php?digital_id=1161).
- Arikunto, Suharsimi, (2013), *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 2*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi (2013), *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2007) *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Assegaf, J. S. (2016). Bocah sering main game punya kecerdasan di atas rata-rata. Dipetik november 15, 2016, dari [solopos.com:http://lopestyle.okezone.com/read/2016/08/10/196/1459832/anak-yanghobi-main-game-memiliki-tingkat-kecerdasan-di-atas-rata-rata](http://lopestyle.okezone.com/read/2016/08/10/196/1459832/anak-yanghobi-main-game-memiliki-tingkat-kecerdasan-di-atas-rata-rata).
- A,O'brien , James, 2011, *Introducing To Information System*, Jakarta: Salemba Empat,
- Aditya, Alan Nur. 2011. *Jago PHP & MySQL Dalam Hitungan Menit*. Jakarta: Dunia Komputer
- Ali, *Mahrus*, 2015, *Dasar-dasar Hukum Pidana*, Jakarta: Sinar Grafika.

- Andi. *Tafiardi*. 2005. Meningkatkan mutu pendidikan melalui e-learning. Jurnal. Pendidikan Penabur - No.04/ThIV/Juli 2005. Team, C. D. (n.d.).
- Antonius Aditya Hartanto dan Onno W. Purbo. 2002. E-Learning berbasis PHP dan MySql, Elex Media Komputindo, Jakarta
- Arikunto, S.* 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahri Djamarah, Syaiful. (2008). *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Borg. W.R dan Gall, M.D (1983). *Educational Resecarch: An Introduction*. New York: longman.
- Clark, Donald. (2006). *Games and E-Learning*. [online] tersedia: [http://www.caspianlearning.co.uk/Whtp\\_capian-games-1.1pdf](http://www.caspianlearning.co.uk/Whtp_capian-games-1.1pdf), [29 Maret 2012]
- C. Sibero, Ivan (2009), *Langkah Mudah Membuat Games 3D*. Yogyakarta: Mediakom.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudhiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan RI. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen. Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Dimiyati dan Mudjiono.* 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Depdikbud.

- Fitriyadi, Herry. (2013). *Interaksi Teknologi Informasi Komunikasi dalam pendidikan: potensi manfaat, masyarakat berbasis pengetahuan, pendidikan nilai, strategi implementasi dan pengembangan profesional*. Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan. Volume 21, Nomor 3 Mei 2013.
- Fitriyanti, asti eka (2014). *Rancangan Bangun Multimedia Pembelajaran Model Tutorial Branching dengan Adaptive Test menggunakan algoritma runut balik untuk meningkatkan pemahaman konsep pada pelajaran sistem operasi*. Skripsi fakultas pendidikan Matematika dan IPA program studi pendidikan ilmu komputer UPI Bandung.
- Gora, Winastawan dan Sunarto. 2005. *Pakematik: Strategi Pembelajaran Inovatif berbasis TIK*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Gulo, W. 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Grasindo
- Hartono, Jogiyanto. 2011. *Metodologi Penelitian Bisnis: Salah Kaprah dan Pengalaman-pengalaman*. BPFE. Yogyakarta
- Haughey, M. & Anderson, T. (1998). *Networking learning: The Pedagogy of the internet*. Montreal: Chaneliere/ McGraw-Hill
- Hamalik, Oemar, (2005) *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani, Fahmi, (2016). *Rancangan Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Game Dengan Media improve pada mata pelajaran jaringan dasar untuk meningkatkan pemahaman siswa*. Skripsi Fakultas Pendidikan Matematika dan IPA Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer UPI Bandung.
- Hasrul, (2011), “*Desain Media pembelajaran animasi berbasis adobe flash CS3 pada mata kuliah instalasi listrik 2*”. [online] Jurnal pendidikan.3, (2), 2. [31 maret 2015].
- Hera Sri Mudzakir. (2006). *Strategi pembelajaran think-talk-write untuk meningkatkan kemampuan representasi matematika beragam siswa*

*sekolah menengah pertama*. Jurnal matematika dan pendidikan, UIN, 02 Desember 2006, vol. 1.

Inayah, Nur Nina (2008). *Pengaruh strategi think-talk-write (TTW) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Skripsi sarjana pendidikan matematika pada jurusan pendidikan matematika fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Indarwaty, youllia dkk. (2012). *Aplikasi pembelajaran rangkaian kombinasional dengan menggunakan skenario multimedia interaktif model timeline tree*. Jurnal informatika. Vol. 3, (2), 11.

Indrawati dan Setiawan, W. (2009). *Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan untuk guru SD*. Bandung: PPPPTK IPA.

Joyce, Bruce. Et.al. (2000). *Models of teaching*. London: Allyn & Bacon.

Mulayasa, E (2003). *Kurikulum berbasis kompetensi: konsep, karakteristik dan implementasi*. Bandung; PT. Remaja Rosdayarya Karya.

Munir. (2012). *Multimedia konsep & apliasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Munir, R (2014). *IF2211 strategi algoritma*. [online] tersedia: <http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/stmik/2014-2015/stima14-15.html>.

Made, Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Mletzer, D.E. 2002, *The Relationship between mathematics preparation and conceptual learning grains in physics: A Possible, "Hidden Variable" in diagnostice pretest scores*. Dalam american journal physi cs, Vol 70 (12).

Moh. Uzer Usman. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Remaja Rosdakarya

- Moore, Frazier. 2004. *Humas Membangun Citra dengan Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Nugroho, Meigy, (2014). *Penerapan Model Kooperatif Tipe think talk write (TTW) dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa SMP*. Skripsi Fakultas Pendidikan matematika dan IPA jurusan matematika UPI Bandung.
- Nasution, S., 1999, *Kurikulum dan Pengajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, cet-ke-3.
- Oemar, Hamalik. 2003. *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: Remaja Karya
- Patadjenu, D. 2013. Penerapan Pembelajaran E-learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada SMAN 1 Bolangitang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Unima*. (Online), Volume 1, No 5, (<http://ejournal.unima.ac.id/index.php/jpe/article/view/65>), diakses 10 Juli 2018.
- Permendikbud. 2013. *Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Poerwati, E. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Pratama, Wahyu, (2014). *Game adventure misteri kotak pandora*. Jurnal telematika. STMIK AMIKOM Purwokerto, No. 2 Agustus 2014, vol. 7.
- Prensky, Marc. (2001). Digital game based learning. *Fun, play and games: What Makes Games Engaging*, 05.
- Pressman, R.S (2010). *Software Engineering: a practitioner's approach*. New york: Mcgraw-Hill.

- Puspitasari, Ratna. (2011). *Pengaruh pembelajaran model elaborasi terhadap pemahaman konsep matematika siswa*. Skripsi sarjana pendidikan matematika pada jurusan pendidikan matematika fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Putri, Nindi Astari. (2015). *Rancangan Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis adventure game denan model means –Ends Analysis pada mata kuliah struktur data untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa*. Skripsi Fakultas pendidikam matematika dan IPA program studi pendidikan ilmu komputer UPI Bandung.
- Paul, Suparno, 2002. *Teori perkembangan kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Permendikbud Nomor 65 tahun 2013
- PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Riduwan & Sunarto, (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Ruseffendi, E.T. (2006). *Pengantar kepada guru mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Riduwan dan Sunarto, 2012, *pengantar statistik untuk penelitian pendidikan, sosial, ekonomi dan bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, P. 2002. *Reformasi Pendidikan sebuah Rekomendasi*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Susanti, E dan M Sholeh. 2008. Rancang Bangun Aplikasi Elearning. *Jurnal Teknologi Akprind Yogyakarta*. (Online), Volume 1, No 1, (<http://jurtek.akprind.ac.id/site/default/files/hal-53-57sholehgabung-ok.pdf>), diakses 10 Juli 2018.

- Sadiman, A. S., Raharjo., Anung H., dan Rahardjito, (2010), *Media Pendidikan pengertian, penembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Simmons, C & Hawkins. 2010. Teaching ICT. Great Britain: Ashford Colour Press Ltd.
- Slavin,R.E, 2006. *Educational Psychology: Theory and Practice (8<sup>th</sup> Edition.)* Boston: Pearson Education Inc.
- Sudjana, nana .2002. *penelitian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2004. *Metode Penelitian Pendidikan* . Jakarta: Bumi Aksara
- Supriyadi. 2010. Teknologi Pembelajaran Fisika. Yogyakarta: FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanti dan Sholeh, 2008. *Rancang bangun website penyediaan layanan weblog*. Jurnal Teknologi IST AKPRIND. VOL.1.
- Wahono, Romi Satria. (2008). *Meluruskan salah kaprah tentang e-learning*. 18 November 2008. [http://romisatriawahono.Net/2008/01/23/meluruskan\\_salah\\_kaprah\\_tentang\\_e-learning/](http://romisatriawahono.Net/2008/01/23/meluruskan_salah_kaprah_tentang_e-learning/).
- Wahono, Romi Satria. 2008. “Definisi dan Komponen E-learning”. [online], <http://romisatriawahono.net/2008/01/23/meluruskan-salahkaprah-tentang-e-learning> : [8 April 2013].
- Yusufhadi Miarso. 2004. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media

