

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : suatu pendekatan praktik*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Azar, A., S. 2012. The effect of games on EFL-learners' vocabulary learning strategies. *International Journal of Basic and Applied Science* 1(2).
- Boulay, B. d. (1986). *some difficulties of learning to program*. University of sussex.
- Bruner, J. S. (1977). *The Process of Education*. USA: Harvard University Press.
- Dewey, John. (1916). *Democracy and Education*. Newyork : Macmilan: Originally.
- Djamarah, B.S. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Işman. 2010. A Board Game About Space And Solar System For Primary School Student. *Journal of Educational Technology*, 9: 1-10.
- Marsiti, C. (2011). Upaya peningkatan mutu pendidikan sekolah menengah kejuruan melalui pengembangan profesionalisme guru. *Jurnal pendidikan vokasi*.
- Muhammad), K. (. (2009). *Definisi Permainan*. Retrieved from [www.google.com](http://www.google.com)
- Munadi, S. (2015). Peningkatan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran pemrograman dasar menggunakan modul di SMKN 2 Sumbawa . *Jurnal Pendidikan*.
- Munir, R. (2011). *Algoritma dan Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C*. Bandung: Infrmatika.
- Putut Sri Wijayanto, 2019  
**RANCANG BANGUN GAME-BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR DALAM DESAIN PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Munir. (2012). *Multimedia : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustamin. (2005). Peningkatan Motivasi dan hasil belajar pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar menggunakan Modul di SMKN 2 Sumbawa. *Jurnal Pendidikan*.
- Nikita. (2001). *Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Sarana Kinasih Satya Sejati.
- Perrotta, C. F. (2013). *Game-Based Learning: Latest Evidence and Future Directions*. Slough: NFER.
- Prayonggo, David Agung (2010) Penerapan Game Based Learning Pada Siswa kelas V Sd Negeri Suru II Kecamatan Geyerkabupaten Grobogan Pokok Bahasan daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif. *Skripsi UNNES*.
- Pressman, R. (2009). *Software Engineering : a practioner's approach*. Newyork: McGraw-Hill.
- Renny, S. (2017, Desember 25). *Pendekatan Pembelajaran*. Retrieved from <http://r3nnysaputri.blogspot.co.id/2013/12/pendekatan-pembelajaran.html>
- Sanjaya, W. (2011). *Pembelajaran dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyanto. (2007). *Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG): Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. bandung: alfabeta.
- Supriadie, D., dan Darmawan, D. (2012). *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryanto. (2002). Penggunaan Masalah Kontekstual dalam Fisika. *Makalah pidato guru besar UNY*.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif : Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum*

Putut Sri Wijayanto, 2019

**RANCANG BANGUN GAME-BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR DALAM DESAIN PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

V, B. C., & R, S. (2009). *Implementing Digital Game-Based-Learning In School: Augmented Learning Environtmen Of "Europe 2045" Multimedia System*. 16(1): 23-41.

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge: Harvard University Press.

Yusuf, D. (2015, Desember 26). Retrieved from *Game-Based Learning sebagai Sarana Pembelajaran*:  
[https://www.kompasiana.com/deviswitch/gamebased-learning-video-game-sebagai-sarana-pembelajaran\\_54f6768ca33311c5028b4ea2](https://www.kompasiana.com/deviswitch/gamebased-learning-video-game-sebagai-sarana-pembelajaran_54f6768ca33311c5028b4ea2)