

DAFTAR PUSTAKA

- A, Pribadi, Benny. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat
- Abin Syamsuddin Makmun. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya Remaja
- Agus, Suprijono. (2010). *Cooperative learning*. Yogyakarta. Pustaka Media.
- Ahmadi, Abu. (2009). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aiken, L. H., Clarke, S.P., Sloane, D.M., Sochalski, J., dan Silber, J. H. (2001). Hospital nurse staffing and patient mortality, nurse burnout, and job dissatisfaction. *Journal of the American Medical Association*, 288(16), 1987-1993.
- Alwi Hasan, dkk. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Anas, Sudjiono. Prof. Drs. (2003). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anonim. (2016). *Schramm*. Diakses dari laman web tanggal 20 Juni 2017 dari: <http://webmediapembelajaran.wordpress.com/2016/12/26/schramm/>
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (1999). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek. ed. Rev IV*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arisnawati, D. (2009). *Penggunaan Metode Bermain Benda-benda Konkret dalam Peningkatan Keterampilan Hitungan Dasar Kelas III Sekolah Dasar Negri 1 Kebumen*. Surakarta: UNS.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo. Persada.
- Aunnurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Ayu., Lusi Dyah., Murdibjono. (2012). *The Use of Game in Teaching English at SMAN 2 Pare. State University of Malang*.
<http://jurnalonline.um.ac.id/data/artikel/artikel12f52ED875B2931EE9B7AE011A1263E5.pdf>
- Ayu., Murdibjono. (2012). *Hakikat Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta
- Azhar, Arsyad. (2000). *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Azhar, Arsyad. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azwar, Saefuddin. (2012). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta Bandung: Penerbit Mandar Maju.
- Brom C., Sisler V., Slavik R. (2009). *Implementing digital game-based learning in school: Augmented learning environment of "Europe 2045"*. *Multimedia System*. 16(1): 23-41
- Cambell, N.a. Reece, J.B., dan Nitchel, L.G. (2003). *Biologi: Edisi Kelima Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Carnine D., Silbert J., Kemeenui EJ., & Tarver SG. (2004). *Direct Instruction Reading (4th ed)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson
- Carnine D., Silbert J., Kemeenui EJ., & Tarver SG. (2004). *Direct Instruction Reading (4th ed)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Cartono. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Prisma Press Proaktama.
- Clark, Donald. (2006). *Game and E-learning*. Diakses dari laman web tanggal 12 Juni 2017 dari:
http://www.caspianlearning.co.uk/Whttp_caspian_games_1.1.pdf.
- Dagbası G. (2007). *Oyun Tekniđi ve Arapça Öğretiminde Kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi University.
- Daghistani BI. (2011). Effective use of educational games in the development of some thinking skills of kindergarten children. *J. Appl Sci Res* 6(7):656-671
- Dahar, R.W. (1996). *Teori-teori Belajar, Definisi Belajar*. Jakarta: Erlangga

- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djaali. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djamarah, Syaiful Bachri. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta Grafindo Persada.
- Eggen Paul, Donald Kauchak. (2005). *Methods for Teaching Promoting Student Learning in K-12 Classrooms Eighth Edition*. Bosthon New York San Fancisco: Allin bacon.
- Fernandes, H. J. X. (1984). *Evaluation of Educational Program, National Educational Planning, Evaluation and Curriculum Development*. Jakarta.
- Fried, George H., & George J, Hademenos. (2005). *Biologi Edisi Kedua*. Jakarta: Erlangga.
- Green,T. D. & Brown, A.(2002). *Multimedia Prohject In the Classroom*. USA: Corwin Press, Inc.
- Hamalik Oemar. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2008). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT.Bumi Aksara
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Harry. (2007). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Heinich, R., Molenda, M., Rusell, J. D., &Smaklino, S.E. (2002). *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. NewJersey: Prentice Hall, Inc.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Hernawan, Asep Herry. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung. UPI PRESS.

- Huyen, Thanh., and dan Nga, Khuat Thi Thu. (2003). *Learning Vocabulary Through Games*. Diakses dari laman web tanggal 12 Juni 2017 dari: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:GEDzWCaLuqA:www.asian-efl-journal.com/dec_03_yn.pdf+&cd=2&hl=id&ct=clnk
- Ifansyah MN., Mahtarami A. (2010). *Pengembangan game pembelajaran otomata finit*. Yogyakarta.
- Ismail A. 2007. *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media
- Ismail, Andang. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro- U media.
- Ismail. (2003). *Media Pembelajaran (Model-model pembelajaran)*. Jakarta: Proyek Peningkatan Mutu SLTP.
- Kemendikbud. (2013). *Pendekatan Scientific (Ilmiah) dalam Pembelajaran*. Jakarta: Pusbang proik.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Lakoro R. (2009). *Mempertimbangkan peran permainan edukasi dalam pendidikan di Indonesia*. Surabaya.
- Majid, A. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja.
- Martono KT. (2011). Perancangan game edukasi “Fish Identity” dengan menggunakan JavaTM. *Jurnal Sistem Komputer* 1(1): 49-53.
- Muhammad, As’adi. (2009). *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*. Yogyakarta: Power Book.
- Muhibbin, Syah.(2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa E. (2006). *Kurikulum Yang Disempurnakan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sebuah Panduan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nandi. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan. *Jurnal “GEA” Jurusan Pendidikan Geografi* 1(1), April.

- Nida.(2014). *Digital Game-Based Learning*. Diakses tanggal 12 Juni 2017 dari: <http://komunikasi.im.ac.id/2014/12/digital-game-based-learning/>
- Noviami, Rizki Raharyu. (2013). *Pengembangan Media Digital Games Based Learning (DGBL) pada Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia di SMP*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang: Tidak Diterbitkan.
- Oemar, Hamalik. (2003). *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: Remaja Karya.
- Padmono, Y. (2011). *Manajemen Pembelajaran di Kelas*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Pranata M. (2004). Efek redundansi desain pesan multimedia dan teori pemrosesan informasi. *J. Nirmana* 6(2): 171–182.
- Prensky M. (2001). *Digital Game-based Learning*. New York: Mc Graw-Hill.
- Rohman, M. (2012). *Kurikulum Berkarakter: Refleksi dan Proposal Solusi terhadap KBK dan KTSP*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Rudi, Susilana., Cepi, Riyana. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rusman. (2005). *Model-model Multimedia Interaktif Berbasis Komputer*. P3MP. UPI.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: ALFABETA.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Garfindo.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- S.Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sabri, A.H. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: QuantumTeaching.
- Sadiman, S.A., dkk. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Raja.
- Salen, K.,& Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.

- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Winna. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya.(2007). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shaffer DW., Squire KD., Halverson R., & Gee JP. (2004). *Video games and the future of learning*. Phi Delta Kappan: Wisconsin-Madison University.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Soedijarto. (2004). *Kurikulum Sistem Evaluasi, dan Tenaga Pendidikan sebagai Unsur Strategis dalam Penyelenggaraan Sistem Pengajaran Nasional*. Jurnal Pendidikan Penabur: No. 03/ Tahun III/ Desember 2004.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- Sudjana. (2001). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudrajat, Akhmad,2010. *Media Pembelajaran Berbasis Komputer*. Diakses dari laman web tanggal 13 Juni 2017 dari:
<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/07/16/media-pembelajaran-berbasis-komputer/>.
- Sugandi, Achmad, dkk. (2004). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhaerah, Lilis. (2016). *Statistika Dasar*. Bandung

- Sukmadinata NS. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sunarto.(2009). *Pengertian Prestasi Belajar*. Diakses dari laman web tanggal 14 Juni 2017 dari:
<http://sunartombs.wordpress.com/2009/01/05/pengertian-prestasi-belajar/>.
- Sunyoto, Andi. (2009). *Adobe Flash + XML+ Rich Multimedia Application*. Andi: Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susüzer K. (2006). *Oyun Yoluyla Fransızca Öğretimi*. Yüksek Lisans Tezi. Adana: Çukurova University.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Jakarta: Andi
- Syah, Muhibbin. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syufagi M. A. (2011). Penerapan aspek pedagogik untuk membangun komputer game merupakan inti dari game pendidikan. *Jurnal Teknik Elektro Institut Teknologi Sepuluh November*.
- Taruh, Enos. (2003). Konsep Diri dan Motivasi Berprestasi dalam Kaitannya dengan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*. Gorontalo: IKIP Negeri Gorontalo
- Teed, R. (2004). *Game-based Learning, Strating Point-Teaching Entry Level Geoscience Retrieved*. Diakses dari laman web tanggal 20 Mei 2017 dari:
<<http://serc.carleton.edu/introgeo/games/howtogbl.html>.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: PT. Kencana.
- Turban.,dkk. (2002). *Aplikasi Mutimedia Interaktif*. Paradigma. Yogyakarta.
- Wagiran. (2007). *Determinasi Keberhasilan Penerapan Inovasi Kebijakan Pendidikan (Stufi Penerapan Kurikulum SMK/ KTSP)* Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wardani, Dani. (2009). *Bermain sambil belajar*. Jakarta: Edukasia

- Wardani. (2005). *Pembelajaran dan Penilaian hasil Belajar Matematika SMP Aspek Pemahaman Konsep, Penalaran dan Komunikasi, Pemecahan Masalah*. Yogyakarta: PPPGN Matematika.
- Warista, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wen. (2003). *Future of Education*. Batam: Lucky Publishers.
- Wibawanto, W. (2006). *Membuat Game dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi.
- Wildan, Yatim. (1994). *Reproduksi & Embriology untuk Mahasiswa Biologi & Kedokteran*. Edisi 3. Bandung: Penerbit Tarsito.