

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Penerbit Raja Grafindo Persada, 2008.
- Binanto, Iwan. *Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset. Edisi pertama. 2010, p. 3-4.
- Budiarso, Eko. Perbandingan antara pengajaran memakai media LCD projector dengan memakai Jobsheet terhadap kemampuan menggambar menggunakan program autocad pada mahasiswa D3 Teknik Mesin Fakultas Teknik UNNES. *Jurnal PTM Vol 5 No 1 Juni 2005*
- Cahyaningdyah, Permatasari. Pengaruh Pemanfaatan Web blog sebagai sumber belajar terhadap motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Islam Batu *Jurnal Akuntansi FE UNM Skripsi*
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit PT. Asdi Mahasatya, 2006. *Cetakan Ketiga*.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Penerbit PT. Rineka Cipta, 2006. *Cetakan Ketiga*.
- E. Kertamuda, Fatchiah dan Redi Permanadi. Perbedaan motivasi berprestasi antar siswa pemain video game dengan siswa non pemain video game. *Forum Pendidikan Vol 29. No 1 Sept 2009*
- Efendi, Ferry dan Makhfudli . *Keperawatan Kesehatan Komunitas Teori dan Praktik dalam Keperawatan..* Jakarta: Salemba Medika. 2009, p. 277
- Fadlilah, Siti Nur dan Rangga Raditya. “Pengembangan Produk Bermain Anak untuk Meningkatkan Daya Intelegensia”, *INASEA*. Oktober 2006, 7, hal. 181-200.
- Gareau, Stephen and Ruth Guo. “All Work and No Play reconsidered the use of games to promote motivation and engagement in instruction”, *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*. Januari 2009, 3 No. 1.
- Hamid Sholeh. 2011, *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press
- Hamdani. *Dasar-dasar Kependidikan*. Bandung: Penerbit CV. Pustaka Setia, 2011.
- Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Penerbit PT. Rineka Cipta, 2010.

Herawati. Perbaikan mutu Belajar Biologi melalui Media LCD dengan rekaman materi protista pada Microsoft Powerpoint beranimasi di kelas X SMAN 3 Payakumbuh. *Jurnal wawasan Pendidikan dan Pembelajaran*

<http://blog.uad.ac.id/toro/2011/04/05/sejarah-perusahaan-myob/> (diakses pada tanggal 2 November 2012)

http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor_LCD (diakses pada tanggal 4 Desember 2012)

<http://pamongsakaba.wordpress.com/2009/09/29/pemanfaatan-microsoft-power-point-untuk-media-pembelajaran/> (diakses pada tanggal 4 Desember 2012)

Ibrahim, R dan Nana Syaodih, S. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Penerbit PT. Rineka Cipta, 2003. *Cetakan Kedua*.

Ismail, Andang. *Education Games: Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Yogyakarta: Penerbit Pro-U Media, 2009.

Kariyawan, Bambang. “Aplikasi Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa SMA terhadap Materi Pembelajaran Sosiologi”, *Jurnal Cendekia*. Juli 2008, 1 no.1, hal. 1-7.

Kartono. *Teori Permainan*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset, 1994.

Kirby, Elizabeth. Using Multimedia to Support Media Center Programs. Vol 38 No. 4, p. 355-346. 2001. *Journal of Education Media and Library Science*

Kurniawan, Yudha. *Smart Games For Kids*. Jakarta: Penerbit Wahyu Media, 2007.

Margono, S. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Penerbit Rineka Cipta, 2007. *Cetakan Keenam*.

Muhammad, As’adi. *Bila Otak Kanan dan Otak Kiri Seimbang*. Yogyakarta: Penerbit Diva Press, 2010. *Cetakan Kesatu*.

N Cahyo, Agus. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Penerbit Flashbooks, 2011. *Cetakan Kesatu*.

Nugrahani, Rahina. *Media Pembelajaran Berbasil Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. *Lembaran Ilmu Kependidikan*. Jilid 36 No. 1 Juni 2007, p. 35-44

Rahayu, Listya Puji dan Soeprajitno. Penelitian Pengembangan Permainan UT vocabulary for all simple words pada mata pelajaran bahasa Inggris Poko

- Bahasan Noun untuk siswa kelas 2 SDN Randuagung II Gresik. Universitas Negeri Surabaya.
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta, 2010. *Cetakan Kedelapan*.
- Sanjaya, Wina. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana, 2008. Edisi pertama. *Cetakan Kesatu*.
- . *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana, 2011. *Cetakan Kedelapan*.
- Seminar ICT, Ikatan Guru Indonesia, Sukabumi 13 Mei 2010.
- Sindu Mulyanto, dkk. *Panduan Lengkap Supervisi Diperkaya Perspektif Syariah*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Edisi pertama. 2006, p. 153
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Penerbit PT. Rineka Cipta, 2003. *Cetakan Keempat*.
- Sri Habsari. *Bimbingan dan Konseling SMA*. Jakarta: Grasindo, p. 21
- Sudjana. *Metode Statistika*. Bandung: Penerbit Tarsito, 2005.
- Sudono dan Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Penerbit PT. Grasindo, 2006.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta, 2010. *Cetakan Kelimabelas*.
- Suyono dan Hariyanto, M.S. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Rosda, 2011.
- Syarif, Arry dan Diginovac. *Mengolah Multimedia Untuk Web Dengan Photoshop Dan Flash*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo. 2009, p. 3.
- Taniredja, Tukiran dan Hidayati Mustafidah. *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta, 2011. *Cetakan Kesatu*.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Skripsi Sarjana*. Jakarta: Penerbit Fakultas Ekonomi UNJ, 2012.
- Warmi, Fitri. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Konsep Perkalian Melalui Permainan Kartu Domino Pada Siswa Kelas V SDN 15 Kapalokoto", *Jurnal Wawasan Pendidikan dan Pembelajaran*, hal. 157-171