

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abd, Rachman. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: (GP) Press Jakarta.
- Dewi, Fatma, Putri, Ghea. (2012) *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Elisabeth Hurlock *Aspek-aspek Minat Belajar*. (online). Tersedia di (<http://eprints.uny.ac.id/9694/3/Bab%202%20-08108249116.pdf>, dikunjungi 19 April 2015)
- Fransiska, Amilia. (2014). *Miskonsepsi Siswa Dalam Materi Kemagnetan Di Kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya*. Skripsi Pada IKIP-PGRI Pontianak: Tidak diterbitkan.
- Hikam, Rahman, Arif. (2013). *Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan*. [Online]. Tersedia di (<http://lpmpjateng.go.id/>) [2 Maret 2015 14:00 WIB].
- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Pujiadi. (2015). *Pengembangan Game Edukasi Untuk Media Bantu Pembelajaran Drill and Practice Sebagai Persiapan Siswa Menghadapi Ujian Nasional Matematika SMA*.

- Tersedia di (<http://www.lmpjatang.go.id/web/index.php/arsip/karya-tulis-ilmiah/795-pengembangan-game-edukasi-untuk-media-bantu-pembelajaran-drill-and-practice-sebagai-persiapan-siswa>) [2 Maret 2015 14:10 WIB].
- Puput. (2013) *Contoh Proposal Skripsi Pengembangan Game Edukasi*, Tersedia di (<https://pou-pout.blogspot.com/2013/Contoh-Proposal-Skripsi-Pengembangan-Game-Edukasi/html/>) [17 Februari 2015 20:37 WIB].
- Putra, Nusa. (2013). *Research & Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sahid, Rahmat. (2011). *Analisis Data Penelitian Kualitatif Model Miles dan Huberman*. Tersedia di (<http://sangit26.blogspot.com/2011/07/analisis-data-penelitian-kualitatif.html>) [4 Maret 2015 01:00 WIB].
- Sari, Wening, Kurnia. (2014). *Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Games (RPG) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X SMA Di Kabupaten Purworejo*. [Online]. Tersedia di (<http://etd.eprints.uns.ac.id/>) [16 februari 2015 01:44 WIB]. Diterbitkan.
- Sardini. (2013). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS MAN Pontianak. *Jurnal*. Pontianak: Universitas Tanjung Pura.
- Siregar, S. (2010). *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian (Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukis, Wariyono. (2008). *Mari Belajar Ilmu Alam Sekitar 3 (Panduan Belajar IPA Terpadu Untuk Kelas IX SMP/MTS)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Virvou, M., Katsionis, G., & Manos, K. (2005). *Combining Software Games With Education: Evaluation Of Its Educational Effectiveness, Educational Technology & Society*. Greece: University Of Pireus.

