

DAFTAR PUSTAKA

Agustanti, T.H. 2012. *Implementasi Metode Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi*. Semarang: FMIPA UNNES.

Asmadi. 2012. *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Inquiry Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas X SMK PGRI Pagaralam Tahun Ajaran 2012 – 2013*. Skripsi. STKIP Muhammadiyah Pagaralam.

Daryati. 2013. *Peningkatan Aktivitas Peserta Didik dengan Metode Inkuiri pada Pembelajaran Geometri*. Skripsi. Pontianak: Universitas Tanjungpura.

Hamidi, Febrian AI. 2012. *Penerapan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan dengan Menggunakan Permainan Sucker Ball*. *Indonesian Journal of History Education*. Volume 1, Nomor 1.

Hasyim, Faiz. 2010. *Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Inquiry Terhadap Kemampuan Kognitif Fisika Siswa di SMA Ditinjau dari Kreativitas Belajar Fisika Siswa*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. 2009. *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah.

Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Reflika Aditama.

Laksmiwati, Pasttita Ayu. 2012. *Pembelajaran Matematika Berbasis Metode Inquiry Berbantuan Cabri 3D pada Materi Ruang Dimensi Tiga*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Overmars, M.2009. *The Game Maker's Apprentice*. Skotlandia: Technology in action.

Purmawanto, Agus. 2013. *Media Pembelajaran Bahasa Inggris Mengenai Telling Time, Hospital, Dan Shapes Untuk Anak Sekolah Dasar*. ISSN: 1979 – 9330. Indonesian Jurnal on Computer Science – Speed (IJSCSS) 16 FTI UNSA, Vol 10 No 2.

Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.

Tyagita, Regina. 2014. *Pembelajaran Berbantuan Komputer Mata Pelajaran Biologi Studi Kasus Di SMA N 1 Lembang*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Vaughan, T. 2011. *Multimedia: Making It Work 8th edition*. New York: McGraw-Hill.