

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2012. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Ary, Donald et al. 1979. *Intoduction To Research In Education*. New York: Holt Reinhart and Wiston. Terjemahan Furchan, Arief. 2011. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bloom. 1984. Dalam Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. (hal. 125). Bandung: Alfabeta.
- Djamarah dan Zain. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eliza, Ayuni dan Wardi Syafmen. 2013. *Studi Perbandingan Penggunaan Strategi Belajar Aktif Tipe Joepardy Review dan Who Wants To Be A Millionaire Pada Pembelajaran Matematika*. Jurnal *Edumatica* Vol. 03, No. 02. Tahun 2013. ISSN 2088-2157. <http://online-journal.unja.ac.id/> FPMIPA FKIP, Universitas Jambi. (diakses 20 Januari 2016).
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- . 2011. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harrison, Walter T dkk. 2011. *Akuntansi Keuangan : International Financial Reporting Standards – IFRS*. Jakarta: Erlangga.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Luxima.
- Hirumi, Atsusi. 2014. *Bermain Game di Sekolah*. Jakarta: Indeks.
- Ikhsan, Arfan dkk. 2015. *Teori Akuntansi*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Kemp, J.E dan Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Intructional Media*. New York : Harper and Row. Dalam Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Lubis, Effi Aswita. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Ciptapustaka Media.

- Munadi. 2008. Dalam Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. (hal. 124). Bandung: Alfabeta.
- Purnomo, Sunyo Adji dan Ranni Novianty. 2013. *50 Games for Fun Learning and Teaching*. Bandung: Yrama Widya.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramadhan, Yasir. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Accounting Game Berbasis Game Edukatif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Pleret Tahun Ajaran 2015/2016*. Yogyakarta: Skripsi, FE, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif S dkk. 2014. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, Putri Intan, Bambang Eka Purnama dan Indah Uly Wardati. 2015. *Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada sekolah Dasar Negeri Sooka I Punungkabupaten Pacitan*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 07, No. 1. Tahun 2015. ISSN. 1979-9330. <http://ijcss.unsa.ac.id/>. FTI, UNSA. (diakses 21 Januari 2016).
- Seels, B.B. dan Glasgow, Z. 1990. *Exercises in Insructional Design*. Columbus: Merrill Publishing Company. Dalam Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Silberman, Melvin. 2010. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Penerbit Nusamedia. Dalam Wijaya, Aji Nugraha dan J.A. Pramukantoro. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Aktif Dengan Strategi Who Wants To Be Smart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar – Dasar Elektronika Kelas X Di SMK Negeri 1 Blitar*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 02, No. 1. Tahun 2013. ISSN. 2252-5149. <http://ejournal.unesa.ac.id/>. FKIP, Universitas Negeri Surabaya. (diakses 21 Januari 2016).

Sudjana. 2009. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sundayana, Rostina. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Susetiyono. 2010. *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Lingkaran Dengan Memanfaatkan Cd Interaktif Dan Who Wants To Be A Millionaire Bagi Siswa Kelas VIII A Smp Negeri 33 Purworejo Semester Genap Tahun Pelajaran 2009/2010*. Jurnal Limit-Pendidikan Matematika. Tahun 2010. ISSN 1858-4527. <http://ejournal.umpwr.ac.id/> FPMIPA, Universitas Muhammadiyah Purworejo. (diakses 20 Januari 2016).

Tridhonanto, Al dan Beranda Agency. 2011. *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: Gramedia.

Wibowo, Zulfri Adhi. 2015. *Pengembangan Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. XIII, No. 1. Tahun 2015. ISSN. 2502-5104. <http://journal.uny.ac.id/>. FKIP, Universitas Negeri Yogyakarta. (diakses 21 Januari 2016).

Yogyakarta: Skripsi, FE, Universitas Negeri Yogyakarta.

Wikipedia. 2016. *Adobe Flash*. https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash (diakses 15 Januari 2016).

------. 2015. *Who Wants To Be A Millionaire?*. https://id.wikipedia.org/wiki/Who_Wants_to_Be_a_Millionaire%3F (diakses 2 Maret 2016)

Wijaya, Aji Nugraha dan J.A. Pramukantoro. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Aktif Dengan Strategi Who Wants To Be Smart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar – Dasar Elektronika Kelas X Di SMK Negeri 1 Blitar*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 02, No. 1. Tahun 2013. ISSN. 2252-5149. <http://ejournal.unesa.ac.id/>. FKIP, Universitas Negeri Surabaya. (diakses 21 Januari 2016).