

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. (1990). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anisa, Y. A. (2012). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game untuk Mata Pelajaran TIK*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Ariani, N. d. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arrida, A. (2012, April 13). *kompasiana*. Retrieved from Analisa Semiotika: <http://bahasa.kompasiana.com/2012/04/13/analisa-semiotika-454097.html>
- Brown dan George Yule. (1983). *Teaching the Spoken Language : An Approach Based on the Analysis of Conversational English*. Australia: Cambridge University Press.
- Budiman, K. (2005). *Ikonsitas: Semiotika Sastra Dan Seni Visual*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Craig, J. V. (1994). *Ore Microscopy and Ore Petrography*. New York: John Willey.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. (1988). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, S. B. (1994 ). *Prestasi Belajar dan kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Foreman, J. G. (2004). *Gamebaselearning : how to delight and instruct in the 12 st century*. Educause Review.

Fika Noor Fikriyati Zain, 2014

*Rancang bangun game edukasi model guessing game dalam materi perangkat keras komputer untuk siswa SMK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Gonia, M. F. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Asesmen Pembelajaran Pembiasaan Cahaya*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Green, T. D., & Brown, A. (2002). *Multimedia Projects in the Classroom A Guide to Development and Evaluation*. California: Corwin Press, Inc.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1990). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: Mac Millan.
- Hoftsteter. (2001). *Pengantar multimedia untuk media Pembelajaran*. Retrieved from [www.scribd.com](http://www.scribd.com): <http://www.scribd.com/doc/356784/multimedia-bagian1>
- Hurd, D. d. (2009). *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah.
- Ibrahim. (2012, 12 8). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA (SPEAKING)* . Retrieved from MY NAME IS IBRAHIM: [http://ibrahimdream.blogspot.com/2012/12/meningkatkan-kemampuan-berbicara\\_8.html](http://ibrahimdream.blogspot.com/2012/12/meningkatkan-kemampuan-berbicara_8.html)
- Kuntoro, M. F. (2011). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Yang Diintegrasikan Dengan Facebook Application*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Kusmayanti, N. (2012). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Percobaan untuk Materi Structured Query Language (SQL) pada SMK RPL*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Linda, R. d. (2001). *Benda Nyata Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata Pengaruh Penggunaan Media Kerampilan Pencapaian Kompetensi Kete Terhadap Pencapaian Kompetensi Manipulating Fabric Kerajinan*

Fika Noor Fikriyati Zain, 2014

*Rancang bangun game edukasi model guessing game dalam materi perangkat keras komputer untuk siswa SMK*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

*Manipulating Fabric Kerajinanandi SMPN 2 Piyungan*. Yogyakarta: Tidak Diterbitkan.

McCormick, P. (1996). *Patty McCormick's Pieces of an American Quilt: Quilts, Patterns, Photos and Behind the Scenes Stories from the Movie*. C & T Publishing.

Muhammad, D. (2011, May 04). *Republika*. Retrieved from ITS Luncurkan Game Pendidikan: <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/berita-pendidikan/11/05/04/lko2dj-its-luncurkan-game-pendidikan>

Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Newby, T. J. (2006). *Edukasi Teknologi For Teaching And Learning*. Upper Saddle River NJ: Pearson Merrill Prentice Hall.

Nilwan, A. (n.d.). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Elex Media Komputindo.

Philips, R. (1997). *A practical guide for educational applications*. London: Kogan.

Prayoga, R. (2011). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar*. Bandung: Tidak Diterbitkan.

Purwanto, N. (2001). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.

Sobur, A. (2003). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosda.

Sudjana. (1989). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Agresindo.

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Suryabrata, S. (2006). *Psikologi Pendidikan, Edisi V*. Jakarta: PT. Raja Kanisius.
- Trismoyoseno, J. (2013). *Pembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Permainan Teka-Teki Silang Untuk Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Trismoyoseno, J. (2013). *Pembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Permainan Teka-Teki Silang Untuk Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Wahono, R. S. (2006, Juni 21). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Retrieved from <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.