

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Lukmanul Hakim. (2013). *Sistem Penilaian Dalam Kurikulum 2013 : Kajian Dokumen Terhadap Kurikulum 2013*. [Online] Tersedia : http://www.academia.edu/5253890/Sistem_Penilaian_dalam_Kurikulum_2013_Kajian_Dokumen [11 Januari 2015].
- Anggraeni, Nurina (2009). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Metode Problem Solving Di MTsN Bantul Kota*. Skripsi Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi UNY Yogyakarta : Tidak Diterbitkan. [Online]. Tersedia : <http://eprints.uny.ac.id/525/2> [12 Desember 2014]
- Arikunto, S (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arief S. Sadiman dkk.(2008). *Media Pendidikan : Pengertian , Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Aziz, Farhan.(2014). *Pengertian Pendekatan Pembelajaran Lengkap*. [Online]. Tersedia : <http://pangeranarti.blogspot.com/2014/11> [20 November 2014]
- Azhar, Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basu dan Irawan. (2008). *Manajemen Pemasaran Modern*. Yogyakarta : Liberty.
- C.M Maran dkk (2011). *Effectiveness Of Multimedia Learning In Higer Education*, 3(2), hlm 1-5.
- Darojah, Mei Riya. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Siklus Belajar (Learning Cycle) 5E Untuk Meningkatkan Kemampuan Generalis Matematis Siswa SMP*. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Devia. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Pada Siswa Kelas IV.BSDN No.13/I Muara Bulian*. Skripsi Jurusan PGSD FKIP Universitas Jambi. Jambi : Tidak diterbitkan. [Online]. Tersedia : <http://www.academia.edu/>
- Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum. (2007). *Naskah Akademik Kajian Kurikulum Mata Pelajaran TIK*. Jakarta : Depdiknas. [Online]. Tersedia : <https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&>

Sarah Hafitriani, 2015

PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN SCIENTIFIC MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS LABIRIN GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

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

ved=0CBwQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.puskurbuk.net%2Fdownloads%2Fviewing%2FProduk_Puskurbuk%2F2007%2FKajian%2BKebijakan%2BKurikulum%2B2007%2F56_Kajian%2BKebijakan%2BKurikulum%2BMP%2BTIK.pdf&ei=gPJiVfXUEcbmuQSH6oOYBA&usg=AFQjCNE60yOvJVkyaN9fdsYC7mvn51RPzg&sig2=jSeMeRNv35VGFkAuAdqIdw&bv=bv.93990622,d.c2E&cad=rja [11 Januari 2015].

Devia. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Pada Siswa Kelas IV.BSDN No.13/I Muara Bulian*. Skripsi Jurusan PGSD FKIP Universitas Jambi. Jambi : Tidak diterbitkan. [Online]. Tersedia : http://www.academia.edu/3572754/MENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR_IPS_MELALUI_MODEL_PEMBELAJARAN_KOOPERATIF_TIPE_TALKING_STICK_PADA_SISWA_KELAS_IV._B [28 Agustus 2014].

Sirajuddin, Ernawati. (2014). *Perbandingan Antara Pembelajaran Berbasis TIK Dengan Pembelajaran Konvensional*. [Online]. Tersedia. <https://ernawatisirajuddin.wordpress.com/2014/01/16/perbandingn-antara-pembelajaran-berbasi-tik-dengan-pembelajaran-konvensional/> [2 November 2014].

Fisher,Alec.(2007). *Berpikir Kritis : Sebuah Pengantar*. Jakarta : Erlangga.

Gunter,G.,&Kenny, R. (2008). *Digital booktalk : Digital media for reluctant readers*. Contemporary Issues in Technology and Teacher Education.

H, Kadek Agus..*Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri Untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja*. [Online]. Tersedia : pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_tp/article/download/294/88+&cd=1&hl=en&ct=clnk [16 September 2014].

Halim, Mukhtar.(2013).*Pembuatan Game “The Last Mission” Dengan Menggunakan FPS Creator*. [Online]. Tersedia : http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.11.2831.pdf [2 November 2014]

Handayani, Dwi. (2013). *Adventure Game*. [Online]. Tersedia : handayanidwi57.blogspot.com/2012/03/adventure-game.html?m=1 [6 September 2014]

Hasrul. (2010). *Langkah-Langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif, 2(1)*, hlm 1-8.

Helmi, Fauzi. (2012). *Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. [Online]. Tersedia : http://fauzihelmiaskia.blogspot.com/p/blog-page_13.html [20 September 2014].

Sarah Hafitriani, 2015

PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN SCIENTIFIC MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS LABIRIN GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

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

- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayat, Anwar. (2013). *Uji Statistik, Uji Fisher F*. [Online]. Tersedia : <http://www.statistikian.com/2013/01/fisher-f.html> [2 Januari 2015]
- Hidayat, Anwar. (2013). *Uji Statistik, Uji Normalitas*. [Online]. Tersedia : <http://www.statistikian.com/2013/01/uji-normalitas.html> [2 Januari 2015]
- Hidayat, Anwar. (2013). *Uji Statistik, Uji Homogenitas*. [Online]. Tersedia : <http://www.statistikian.com/2013/01/uji-homogenitas.html> [2 Januari 2015]
- Hidayat, Anwar. (2013). *Uji Statistik, Homogenitas Fisher*. [Online]. Tersedia : http://www.statistikian.com/2013/01/fisher-f.html?utm_medium=twitter&utm_source=twitterfeed [2 Januari 2015]
- Hidayat, Anwar. (2013). *Uji Statistik, Uji Normalitas Dengan Kolmogorov Smirnov*. [Online]. Tersedia : <http://www.statistikian.com/2012/09/uji-normalitas-dengan-kolmogorov-smirnov.html> [2 Januari 2015]
- Hidayat, Taufik. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Tematik Integratif Siswa*. [Online]. Tersedia : <http://taufikhidayat93.blogspot.com/2015/04/contoh-proposal-skripsi-pengaruh-model.html> [20 April 2015]
- I, Hidayat, (2012). *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa MTS Melalui Model Problem Based Learning*. [Online]. Tersedia : <http://publikasi.stkipsiliwangi.ac.id/files/2013/01/Irpan-Hidayat.pdf>.
- Ian. (2010). *Fungsi dan Manfaat Media Pendidikan*. [Online]. Tersedia : <https://ian43.wordpress.com/2010/12/17/fungsi-dan-manfaat-media-pendidikan/> [20 November 2014]
- Ian. (2010). *Pengertian Pemahaman*. [Online]. Tersedia : <https://ian43.wordpress.com/2010/12/17/pengertian-pemahaman/> [20 November]
- Ijul, Zulkifli. (2011). *Pengertian Pengambilan Keputusan*. [Online] Tersedia : <http://www.manajemenn.web.id/2011/04/pengertian-pengambilan-keputusan.html> [10 April 2013].
- Indowhiz Team. (2011). *Pengertian Dan Seluk Beluk Tentang Multimedia*. [Online]. Tersedia : <http://indowhiz.blogspot.com/2011/08/pengertian-dan-seluk-beluk-tentang.html> [20 November 2014]
- Istanto, Adela. (2012). *Berpikir Kritis dan Pengambilan Keputusan*. [Online] Tersedia <http://www.adelaistanto.blogspot.com> [9 April 2013].

- Ivone, July. (2010). *Critical Thinking, Intellectual Skills, Reasoning And Clinical Reasoning*. Bandung: Fakultas Kedokteran Universitas Maranatha.
- Juliantara, I Ketut P. (2009). *Pendekatan Pembelajaran Konvensional*. [Online]. Tersedia : http://www.kompasiana.com/ikpj/pendekatan-pembelajaran-konvensional_54ff3e32a33311d44a50f9e3 [2 November 2014].
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan . (2012). *Dokumen Kurikulum 2013*. [Online] Tersedia : <http://tania.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/dokumen-kurikulum-2013.pdf> [11 Januari 2015].
- L, Lenny. (2015). *Pola Pembelajaran Konvensional*. [Online]. Tersedia : http://lennylenny.blogspot.com/2015/04/pola-pembelajaran-konvensional_21.html [20 April 2015]
- Levi, W.H & Lentz R. (1982). *Effect Of Text Illucstrasions : A Review Of Research. Educational Communication And Technology Jaournal*, 30(4), hlm 195-232.
- M, Alessi S & R, S Trollip (2001). *Multimedia For Learning : Methods And Development* (edisi ketiga). Boston, MA : Allyn & Bacon, Inc. [Online]. Tersedia : https://csuglobal.blackboard.com/bbcswebdav/institution/FCC%20Content/cfiles/home_dir/externalFiles_20130401041211/library__xid-1005_5/Textbook%20Reserve__xid-13309_5/OTL__xid-14610_5/OTL543__xid-17718_5/OTL543_Module2__xid-14582_5-2.PDF.
- Magister Pendidikan. (2013). *Pembelajaran Konvensional*. [Online]. Tersedia : <http://magister-pendidikan.blogspot.com/p/pembelajaran-konvensional.html> [2 November 2014]
- Maudy, Yona. (2015). *Contoh Proposal Skripsi Pengembangan BAB II dan III*. [Online]. Tersedia : <http://yonamaudy.blogspot.com/2015/02/bab-ii-kajian-pustaka-media.html> [2 Maret 2015]
- Melati, Puspita. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Pembelajaran Tari Badui Untuk Siswa SMP Di Kabupater Sleman*. [Online]. Tersedia : <http://eprints.uny.ac.id/18620/1/SKRIPSI%20UTUH.pdf>
- Muhfahroyin. (2009). *Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis*. [Online] Tersedia : <http://muhfahroyin.blogspot.com> [9 April 2013].
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Munir, Rinaldi. (2011). *Algoritma Dan Pemrograman Dalam Bahasa Pascal Dan C Edisi Revisi*. Bandung : Informatika.

- Mustaji. (2009). *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Dalam Pembelajaran*. [Online]. Tersedia : <http://pasca.tp.ac.id/site/pengembangan-kemampuan-berpikir-kritis-dan-kreatif-dalam-pembelajaran> [28 Agustus 2014].
- Mustamiin, Muhamad. (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis WEB Menggunakan Metode Interactive Multimedia System Design And Development (IMSDD) Pada Materi Basis Data Di SMK RPL, Dengan Mengadaptasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD)*. Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Newby, T.J.et al. (2006). *Educational Technology For Teaching And Learning*. Upper Saddle River, NJ : Pearson Merrill Prentice Hall. [Online]. Tersedia : <http://books.google.co.id> [12 desember 2014]
- Noname.(2012).*Kajian Teori dan Hipotesis Tindakan*. [Online]. Tersedia : <http://eprints.ung.ac.id/6589/3/2012-1-86207-153408094-bab2-30082012105850.pdf> [20 November 2014.
- Novana T. dkk.(2012). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbahasa Inggris Materi Vertebrata Sebagai Suplemen Pembelajaran di SMA, 1(1)*, hlm. 1-5.
- Nurseto, Tejo. (2011).*Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik,8(1)*, hlm 1-17.
- Orclich, Donald C. dkk.(1998). *Teaching Strategies*. Boston New York: Houghton Mifflin Company.
- Overmars M. (2003). *Tutorial : ThreeDimensional Games*, Lecture notes in computer science. Utrecht University.
- Park, Sanghoon, dkk. *The Effect Of Graphical Respresentation On The Learner's Learning Interest And Achivement In Multimedia Learning*.
- P, Marc. (2001). From Digital Game-Based Learning (McGraw-Hill,2001). *Fun, Play and Games : What Makes Games Engaging*, hlm 1-31. [Online]. Tersedia : <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf>.
- P, Zumisa Nudia. 2013. *Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Materi Pengelolaan Lingkungan Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Sains*. Skripsi Jurusan Biologi FMIPA UNNES Semarang : Tidak diterbitkan. [Online]. Tersedia : <http://lib.unnes.ac.id/19004/1/4401409022.pdf>.

- Park, H. (2012). *Relationship between Motivation and Student's Activity on Educational Game*, 5(1), hlm. 1-14. [Online]. Tersedia : http://www.sersc.org/journals/IJGDC/vol5_no1/8.pdf .
- Phan MH. (2011). *Video Gaming Trends: Violent, Action/Adventure Games are Most Popular*. Wichita State University:Software Usability Research Laboratory (SURL).
- Puput.(2013).*Contoh Proposal Skripsi Pengembangan Game Edukasi*. [Online]. Tersedia : <http://pou-pout.blogspot.com/2013/04/contoh-proposal-skripsi-pengembangan.html> [2 November 2014]
- Research Indonesia. (2012). *Uji Normalitas Dengan Kolmogorov Smirnov*. [Online]. Tersedia : <http://research-indonesia.blogspot.com/2012/07/uji-nromalitas-dengan-spss.html> [2 Januari 2015]
- Richard A.Schwier dan Earl R. Misanchuk. (1993). *Interactive Multimedia Instruction*, New Jersey : Educational Technology Publications.
- Rollings A, Adams E. (2003). *Andres Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New Riders Publishing.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- S.Manjit Sidhu & S. Ramesh (2006). *Multimedia Learning Packagees : Design Issues and Implementation Problems*, 3 (1), hlm 1-14. [Online]. Tersedia : <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.99.7566&rep=rep1&type=pdf>.
- Setyaningrum, Febri.(2013).*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI) Model Instructional Games Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Siswa SMP Kelas VIII*. [Online]. Tersedia : http://sivebii.blogspot.com/2013/10/pengembangan-media-pembelajaran_14.html [20 November 214]
- Santrock,John W.(2009).*Psikologi Pendidikan (Educational Psikologi)*.Jakarta:Salemba Empat.
- Satria.(2014).*Apa Itu Multimedia*. [Online]. Tersedia : http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html [12 Desember 2015]
- Selviana, Devi. (2013). *Pengertian Teknologi Dan Komunikasi (TIK)*. [Online]. Tersedia : deviselviana3.blogspot.com/2013/01/pengertian-teknologi-informasi-dan.html?m=1 [6 September 2014].

- Setiawan, Nasrul. (2013). *[Tutorial EXCEL] uji t: Perbedaan Rata-rata Dua sampel saling bebas (two sample for means)* [Online]. Tersedia : <http://statistikceria.blogspot.com/2013/12/tutorial-excel-uji-t-perbedaan-rata-rata-dua-kelompok-saling-bebas-independent.html> [2 Januari 2015]
- Setiawan, Nasrul. (2013). *Pengujian Perbedaan Rata-rata Dua sampel saling bebas (Independent two sample)* [Online]. Tersedia : <http://statistikceria.blogspot.com/2013/12/pengujian-perbedaan-ratarata-dua-sampel-saling-bebas-independent-sample-t-test.html> [2 Jnauari 2015]
- Siswoyo, Dedi. (2013). *Indikator Pemahaman Konsep Matematika*. [Online]. Tersedia : <http://dedi26.blogspot.com/2013/05/indikator-pemahaman-konsep-matematika.html>.
- Slavin,Robert E. (2006). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta : Indeks.
- Sofana, Iwan. (2013). *Membangun Jaringan Komputer*. Bandung : Informatika.
- Sofana, Iwan. (2012). *CISCO CCNA Dan Jaringan Komputer Edisi Revisi*. Bandung : Informatika.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaatmadja, Nursid.(2001). *Metode Pengajaran Geografi*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sundani, Dini. (2014).*Teknik Backtracking*. [Online]. Tersedia : <http://dinisundani.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/11440/BACKTRACING.doc>. [12 Desember 2014]
- Susanti.(2014).*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia Dengan Media Globe Pada Siswa Kelas V*. [Online]. Tersedia: <http://digilib.uin-suka.ac.id/14049/2/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf> [12 Desember 2014]
- Suryani, Ade Nining. (2014). *Rancang Bangun Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Metode Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Structured Query Language*. Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.

- Teneng, Dkk. (2010). *Penerapan Algoritma Backtracking Pada Permainan Math Maze*, 3(1), hlm 1-12. [Online]. Tersedia : <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=59727&val=4485>.
- Umboh, Harly. (2012). *Jaringan Komputer*. [Online]. Tersedia : <http://www.umboh.net/2012/09/bahan-ajar-tik-jaringan-komputer.html> [14 November 2014].
- Utari.(2012). *Algoritma Backtracking (Runut-balik) Dalam Pengisian Teka-Teki Silang (TTS)*. [Online]. Tersedia : <http://utari-21.blogspot.com/2012/09/algoritma-backtracking-runut-balik.html> [20 November 2014]
- Veronika, Jessylyn Beverly. (2013). *Sejarah Game Dan Definisi Menurut Para Ahli*. [Online]. Tersedia : makarioi-art.blogspot.com/2013/09/sejarah-game-dan-definisi-menurut-para.html?m=1 [6 September 2014].
- Virgin. (2010). *Game Labirin*. [Online]. Tersedia : <http://rifquafifah.blogspot.com/2010/04/game-labirin.html> [29 September 2014].
- Virvou, M.(2005). *Combining Software Games With Education : Evaluation Of Its Educational Effectivinnes*. *Journal Educational Technology And Society*,8(2), hlm 54-65.
- W, Nicola. (2007). *Motivation And Computer Game Based Learning*, hlm 1-5. [Online]. Tersedia : <http://www.ascilite.org.au/conferences/singapore07/procs/whitton.pdf> [Januari 2015].
- Wibowo, Isman.(2014).*Pembuatan Game Edukasi “Negara” Untuk Memperkenalkan Negara Di Dunia Kepada Anak Usia Dini Berbasis Android*. [Online]. Tersedia : http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.11.2855.pdf [20 November 2014]
- Wahono, Romi Satria. (2006). *Aspek Dan Kriteria Penelitian Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia : <http://romisatriawahono.net> [12 Desember 2014]
- Wahyono, Iyandri Tiluk.(2011). *Manfaat Multimedia Pembelajaran*. [Online]. Tersedia : <http://gudangartikels.blogspot.com/2011/05/manfaat-multimedia-pembelajaran.html> [2 November 2014]
- Waryanto, Nur Hadi. (2013). *Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran*. [Online]. Tersedia : <http://www.slideshare.net/kamilarifpatarai/multimedia-interaktif-dalam-pembelajaran-by-kamilap-corp> [12 November 2014]
- Wibowo, Hastuti. Dkk. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Struktur Dan*

Sarah Hafitriani, 2015

PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN SCIENTIFIC MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS LABIRIN GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

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

- Fungsi Jaringan Tumbuhan Kelas XI IPA SMA Xaverius 1 Jamibi, 1(2)*, hlm 1-7. [Online]. Tersedia : <http://online-journal.unja.ac.id/index.php/edusains/article/download/1350/884> [14 November 2014].
- Wulandari, Ni Putu PY dkk. (2015). *Pengaruh Pendekatan Kooperatif Tipe Picture And Picture Berbantuan Media Komputer Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD No 2 Dalung, 3(1)*, hlm 1-11. [Online]. Tersedia : <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/4839/3656> [11 febuari 2014]
- Wulandari, Suhaidah N. (2012). *Pengertian Silabus Dan RPP*. [Online]. Tersedia : snwulandari.blogspot.com/2012/05/pengertian-silabus-dan-rpp.html?m=1 [6 September 2014].