

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A. (2009). Antara *game*, pendidikan dan HP (*game* mobile learning Sebagai wacana pendidikan) [Online]. Diakses dari <http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009-ac>.
- Amory, A. & Seagram, R. (2003). Educational *game* models : conceptualization and evaluation. *South African Journal of Higher Education*, 17 (2), hlm. 206-217.
- Anisa, Y. A. (2012). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* untuk mata pelajaran TIK. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (edisi kedua)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital : dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta : Andi Publisher.
- Creswell, J. W. (2007). *Design qualitative, quantitative, and mixed methods approaches second edition*. London: Sage.
- Creswell, J. W. (2011). *Educational research: planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research*. Boston: Pearson.
- Creswell, J. W., & Clark, P. (2007). *Designing and conducting: mixed methods research*. London: Sage.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung : Rosdakarya
- Foreman, J. G. (2004). *Game base learning : how to delight and instruct in the 12st century*. [Online]. Tersedia di <http://er.educause.edu/articles/2004/1/gamebased-learning-how-to-delight-and-instruct-in-the-21st-century>.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change / gain scores* [Online]. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.

Rahman Taufik, 2015

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS BERBANTUAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SMK TKJ

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

- Haryadi, A. (2013). Klasifikasi *game* : *Fun, media & gamification*. [Online]. Diakses dari <http://m.detik.com/inet/read/2013/03/08/105639/2189308/654/klasifikasi-game-fun-media-gamification>.
- Hurd, D., & Jenuings, E. (2009). *Standardized educational games ratings : suggested criteria*. [Online]. Tersedia di <http://www.scribd.com/doc/164454>.
- Hutchinson, M. H. (2009). *Real-time cameras a guide for game designer and developers*. Burlington : Morgan Kaufmann.
- Khairunnisa. (2011). Computer based instruction dengan menggunakan multimedia interaktif model instructional *games* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A framework for evaluating the quality of multimedia learning resource. *Journal : International Forum of Educational Technology & Society*, 10 (2), hlm. 44-59.
- Lestari, D. (2014). Definisi *game*. [Online]. Diakses dari http://www.ummi.ac.id/ti/konvert_pdf.php?kode=VGxFOVBRPT0.
- Munir. (2010). *Kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung : UPI Press.
- Munir. (2012). *Multimedia : konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 9 (1), Hlm. 19-35.
- Praptinasari, S., Santosa, S., & Probosari, R. M. (2012). Pengaruh penerapan model pembelajaran assurance, relevance, interest, assesment, and satisfaction (ARIAS) terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA SMA Al-Islam 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4 (1), Hlm. 78-88.
- Prisantika, D. (2013). Analisis dan perancangan *game* "The Adventure of Udin" menggunakan engine *gamemaker studio*. (Skripsi). Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, Yogyakarta.
- Rucker, R. (2003). *Software engineering and computer games*. London : Pearson Education.
- Sa'adah (2010). Penerapan model ARIAS (assurance, relevance, interest, assesment and satisfaction) dalam pembelajaran TIK (teknologi informasi dan

Rahman Taufik, 2015

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS BERBANTUAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SMK TKJ

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

- komunikasi). (Skripsi). Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Sopah, D. (2007). Pengembangan dan penggunaan model pembelajaran ARIAS. [Online]. Diakses dari http://www.depdiknas.go.id/jurnal/31/djamaah_sopah.htm
- Sudjana, N. (2000). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, N. (2004). *Landasan psikologi proses pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Toha, H., Santiyadnya, N., & Gitakarma, M.S. (2014). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa TKJ pada pelajaran jaringan dasar di SMK. *e-Journal JJPTE Universitas Pendidikan Ganesha*, 3 (1).
- Yudhanto, P. A. (2010). Perancangan promosi produk edu-games melalui event. (Skripsi). Universitas Komputer Indonesia, Bandung.