

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, A. (2004). *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual ESQ (Emotional Spiritual Quotient)*. Jakarta : Arga.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bloom, B.S., Engelhart, M.D., Furst,E.J., Hill, W.H., & Karthwohl, D.R. (Eds.). (1956). *Taxonomy of Educational Objectives – The Classification of Educational Goals – Handbook 1: Cognitive Domain*. London, WI: Longmans Green & Co. Ltd.
- Borg & Gall. (1989). *Educational Research*, New York :Pinancing. Washington: The Word Bank.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dave, M.(2005). *The Accelerated Learning (Hand Book). Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*, Bandung: Kaifa
- Dellasera, Q. (2013). *Kualitas Pendidikan Indonesia (Refleksi 2 Mei)*. [Online]. Diakses dari http://www.kompasiana.com/www.savanaofedelweiss.com/kualitas-pendidikan-indonesia-refleksi-2-mei_5529c509f17e610d25d623ba.
- Depdikbud. (1994). *Kurikulum*. Jakarta: Depdikbud
- DePoter, B & Mike, H. (1999). *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung : Penerbit Kaifa.
- Green, T. & Brown A. (2002). *Multimedia Projects in The Classroom*. California : Corwin Press.
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

- Hamalik, O. (2009). *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CSBA*. Bandung: Sinar Algensindo.
- Hasrul, B. (2011). *Model-model Pembelajaran Aktif*. [Online]. Diakses dari <https://hasrulbakri.wordpress.com/2015/11/27/model-model-pembelajaran-aktif/>.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Hofstetter. (2001). Dalam Suyanto, M. : *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : ANDI
- Huda, M. (2013). *Model-model Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Imaniar, N.I. (2014). *Inilah Penyebab Rendahnya Mutu Pendidikan di Indonesia*. [Online]. Diakses dari <http://www.bhataramedia.com/531/inilah-penyebab-rendahnya-mutu-pendidikan-di-indonesia/2014/09/28/>.
- Indriani, R. (2013). *Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia*. [Online]. Diakses dari <http://materikuliahbahasainggrisstain.blogspot.com/2013/10/makalah-rendahnya-kualitas-pendidikan.html>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). *Interaktif*. [Online]. Tersedia : <http://kbbi.web.id/interaktif>.
- Krathwohl, D. (2002). *A revision of Bloom's taxonomy: An overview. Theory Into Practice*, 41(4), 212-218. Diakses dari http://www.unco.edu/cetl/sir/stating_outcome/documents/Krathwohl.pdf
- Malebra, I. (2014). *Jamdiknas dan Akses Pendidikan untuk Anak Indonesia*. [Online]. Diakses dari <http://news.okezone.com/read/2014/10/31/65/1059277/jamdiknas-dan-akses-pendidikan-untuk-anak-indonesia> [30 Agustus 2015].
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Rizal Arifin, 2016

Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model Vak (Visualisation, Auditory And Kinesthetic) Berbasis Game Petualangan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Tik

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

- New Indonesia. (2014). *Mempertanyakan Kembali Kemajuan Pendidikan Indonesia*. [Online]. Tersedia : <http://www.new-indonesia.org/home/indeks-event-seknas/192-mempertanyakan-kembali-kemajuan-pendidikan-indonesia.html>.
- Ngalimun, (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Scripta Cendekia
- Pressman, Roger S. (2010). *Software Engineering A Practitioner's Approach* (Seventh ed.). New York: McGraw-Hill Companies.
- Poesprodjo. (1987). *Beberapa Catatan Pendekatan Filsafatnya*. Bandung: Remaja Karya
- Pujiadi. (2011). *Konsep Pemograman Berorientasi Objek*.
- Reucher, Gaby. (2014). *UNESCO Peringatkan Krisis Pendidikan Dunia*. [Online]. Diakses dari <http://www.dw.com/id/unesco-peringatkan-krisis-pendidikan-dunia/a-17394084>.
- Rohman, M & Amri, S. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Rose, Colin & Nicholl, Malcolm. (2002). *Accelerated Learning*. Bandung: Nuansa
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setiani, E.P. (2013). *Makalah Desain dan Metode Penelitian*. [Online]. Diakses dari <http://pou-pout.blogspot.com/2013/01/makalah-desain-dan-metode-penelitian.html>.
- Sommerville, Ian. (2011). *Software Engineering* (Ninth ed.). United States of America: Pearson Education.
- Subiyanto, Prof. Dr. (1988). *Evaluasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

- Sugandi, Achmad, dkk. (2004). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD)*. Bandung: Alfabeta
- Sumarno, A. (2011). *Klasifikasi Media Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari <http://blog.elearning.unesa.ac.id/alim-sumarno/klasifikasi-media-pembelajaran>.
- Suryani, N. (2012). *Research dan Development (R&D)*. Materi Kuliah Metode Kuantitatif pada FKIP UNS: tidak diterbitkan.
- Teresa, D. (t.t). *Adventure Games for Learning and Storytelling*. Futurelab
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Uno, H.B. (2010). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Usman, M.U & Setiawati L. (1993) *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Utomo, D.C.P.U. (2011). *Application Development Using Games Jinx Ren'Py*. [Online]. Diakses dari <http://papers.gunadarma.ac.id/index.php/industry/article/viewFile/16881/16089>.
- Vaughan. (2006). *Multimedia Making It Work Edisi 6*. Yogyakarta : Andi Publisher.
- Wahono, R. S., dkk. (2007). *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Wang, S. & Sleman, P.J. (1994). *The Effectiveness of Computer Assisted Instruction : A Theoretical Explanation*. *Journal of Instructional Media*.
- Wena, Made. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta : Bumi Aksara.
- WS. Winkel(1996) . *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia

- Yahya, D. (2012). *Pengertian Multimedia Interaktif*. [Online]. Diakses dari <http://belajar.dedeyahya.web.id/2012/12/pengertian-multimedia-interaktif.html>.
- Yudhanto, Teddy, M. (2009). *Perancangan Promosi Produk Edu-Gaes Melalui Event*. Laporan Tugas Akhir. Universitas Komputer Indonesia Bandung.