

## Daftar Pustaka

- Adventuregamers. [online]. Diakses dari <http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547>.
- Arikunto, S. (2000). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta : Bumi Aksara.
- Armor. [online]. Diakses dari : Armorgame.com.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.Raja Garfindo Persada.
- Aulia, Sultan Syah. (2013) *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dengan Metode Pictorial Riddle berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar SMP pada Matapelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Birra, Fadhilah AL. (2014). *Penerapan Metode Inkuiri berbantu Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Pemrograman Web pada Mata Pelajaran Desain Web untuk Siswa SMK*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Daryanto. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dillon, Teresa (2005) : *Adventure Games for Learning and Storytelling*. UK, Futurelab Prototype Context Paper, Adventure Author
- Dimiyati dan Mujiono. (1999) *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta,
- Garton, Janetta. (2005). *Inquiry-Based Learning*. Willard R-II School District, Technology Integration Academy.
- Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta : Gramedia Widia sarana Indonesia

- Hake, R. (1999). *ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES*. [online]. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Cipta Aditya Bakti.
- Haryanto. (2008). *Dasar Informatika & Ilmu Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Indrawan. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Untuk Pembelajaran Komputer Grafis Bagi siswa Desain Komunikasi Visual Di SMK.3* (1), hlm. 2.
- Irvandu, Dedy. (2013). *Implementasi Metode Pembelajaran Free Inquiry Berbantu Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mayer, R.E. (2009). *Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Newyork : Cambridge.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Nesbit, J., Karen, B., & Tracey, L. *Learning Object Review Instrument versi 1.5*. (2007). TeleLearning NCE, CANARIE Inc. and eduSourceCanada.
- Prasetyo, Didik Dwi. (2014, 10 Desember). *Digital Game-based Learning [online]*. Diakses dari <http://komunikasi.um.ac.id/2014/12/digital-game-based-learning/>
- Prensky, Mark. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging*. [Online]. Diakses dari : <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf> .
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Putra, Nusa dan Hendarman. (2013). *Metode Riset Campur Sari*. Jakarta : PT.Indeks.
- Roestiyah NK., *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta.

- Rusman ; Kurniawan, Deni ; & Riyana, Cepi. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, arif, dll. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Ed. 1-15--. Jakarta. Rajawali Pers. Rajagrafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Pranada Media Group.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Pranada Media Group.
- Simpson, Elizabeth dan Frances A. Clem. (2008). *Video Games in the Middle School Classroom*. [online]. Diakses dari [eric.ed.gov/?id=EJ788303](http://eric.ed.gov/?id=EJ788303).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subiyanto, Prof. Dr. (1988). *Evaluasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sudhana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono, Prof. Dr. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Suherman, N. & Sukyajaya K.Y. (1990). *Petunjuk Praktis Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung : Wijayakusumah 157.

Suryosubroto, B. (2002). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Rineka Cipta, Jakarta.

Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). (2013). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI.