

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus, N. (1995). *Pemograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Anisa, Y. A. (2012). *Pembelajaran Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game untuk Mata Pelajaran TIK*. Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Azhar, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bates, B. (2004). *Game Design*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Chee, T. S., & Wong, A. (2003). *Teaching and Learning with Technology: An Asia-Pacific Perspective*. Singapore: Prentice Hall.
- Cheng, K. K. (2004). Using Online Homework System Enhances Students Learning of Physics Concepts in an Introductory Physics Course. *American Journal of Physics*, 72, 1447-1453.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2013). *Strategi dan Tahap Mengajar*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Deporter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2000). *Quantum Teaching*. Bandung: PT Mizan Pustaka.

Hendra Arfiansyah, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MODEL INKUIRI DENGAN BANTUAN GAME SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR

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

- Ganesh, K. (2013). *International and Interdisciplinary Studies in Green Computing*. USA: IGI Global.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. *SIMULATION & GAMING*, 33, 441-467.
- Gonia, M. F. (2009). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Asesmen Pembiasaan Cahaya. Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hamalik, O. (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia.
- Hofstetter, F. T. (2001). *Multimedia Literacy. Third Edition*. New York: McGraw-Hill International Edition.
- Insanittaqwa, V. F., Kuswardayan, I., & Sunaryono, D. (2014). Game Edukasi 'Simulasi Haji' Menggunakan Ren'Py pada Perangkat Android untuk Simulasi Perjalanan Ibadah Haji. *Jurnal Teknik Pomits*, 3, A52-A57.
- Listyorini, T. (2013). Perancangan Game Simulasi Pendaftaran Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus. *Jurnal Simetris*, 2, 56-63.
- Martin, A. (2000). The Design and Evolution of a Simulation/Game for Teaching System Development. *Simulation & Gaming*, 31, 445-463.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustachfidoh, I. B. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Prestasi Belajar Biologi Ditinjau dari Intelegensi Siswa SMA Negeri 1 Srono. *Jurnal Pendidikan IPA*, 3.

- Newby, T. J., Lehman, J., Russell, J., & Stepich, D. A. (2000). *Instructional Technology for Teaching and Learning: Designing Instruction, Integrating Computers, and Using Media*. Columbus: Prentice Hall.
- Novak, J. (2012). *Game Development Essentials: An Introduction*. New York: Delinar Cengage Learning.
- Nugroho, E. (2013). *7 Tahap Pengembangan Game*. Retrieved from Kompas.com:
<http://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.Tahap.Pengembangan.Game>
- OECD/Asian Development Bank. (2015). *Education in Indonesia: Rising to the Challenge*. Paris: OECD Publishing.
- Peixoto, D. C., Possa, R. M., Resende, R. F., & Pádua, C. I. (2011). An overview of the main design characteristics of simulation games in Software Engineering education. *2011 24th IEEE-CS Conference on Software Engineering Education and Training* (pp. 101-110). Honolulu: CSEE&T.
- Putra, R. S. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Roestiyah, N. K. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka.
- Rusman. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siswojo, A. E., Rahmansyah, A., & Sudaryat, Y. (2015). Perancangan Game Simulasi "Sapi Kerap" sebagai Upaya Revitalisasi Budaya Kerapan Sapi. Bandung.
- Sodikin, Noersasongko, E., & Pramudi, Y. T. (2009). Jurnal Penyesuaian dengan Modus Pembelajaran untuk Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5, 740-754.
- Soenarto, S. (2005). Pembahasan Hasil Penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tata Hidang. *INOTEK: Jurnal Inovasi dan Aplikasi Teknologi*, 9, 116-122.
- Sudjana, N. (2004). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprianti, A. D. (2013). Implementasi Model Pembelajaran Experiential Kolb Berbantu Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Aplikasi Siswa SMK pada Bidang Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Surya, M. (1981). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Bandung: FIP IKIP Bandung.
- Suryosubroto, B. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka.

- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum Pembelajaran. (2011). *Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Warsito, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widoyoko, S. E. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winataputra, U. S. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winkel, W. S. (1997). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Zhi, G. C., & Ya, L. Z. (2013). An Inquiry-Based Blended Learning System For Computer Network Curriculum. *The 8th International Conference on Computer Science & Education* (pp. 1340-1345). Colombo: ICCSE.