

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng. (2012). *Adventure Game* [Online]. Tersedia: <http://djhenkz.blogspot.com/2012/03/adventure-game.html>. [Diakses 15 Mei 2014].
- Amory, A. (2001). Building an Educational Adventure Game: Theory, Design, and Lessons. *Journal of Interactive Learning Research* .
- Ardie, T. A. (2012). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Pembelajaran Savi pada Siswa Kelas V SDN Salatiga 01 Sidorejo Kota Salatiga Tahun 2011/2012*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UKSW Salatiga: Tidak Diterbitkan.
- Arikunto, P. D. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Meier, D. (2000). *The Accelerated Learning Handbook*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc. [Online]. Tersedia: <http://www.psikiyatr.com/other/learninghandbook.pdf>. [Diakses 08 Maret 2014].
- Hake, R, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana: Indiana University.
- Harsono, M. (2014). *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja*. Tersedia: <http://kambing.ui.ac.id/onnopurbo/ebook/ebook-SU2013/SuryaUniv-Pengaruh-Bermain-Game-terhadap-Perkembangan-Remaja.pdf>. [Diakses 29 Desember 2015].
- Hartati, L. (2010). *Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa*. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.

Putri Dwi Amelia, 2016

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA ADVENTURE GAME MODEL SOMATIC AUDITORY VISUAL INTELLECTUAL (SAVI)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kansil, G. N. (2013). *Pengertian Game Menurut Beberapa Ahli* [Online]. Tersedia: <http://gracenovelias.blogspot.com/2013/05/pengertian-dan-sejarah-game.html>. [Diakses 07 Mei 2014].
- Ladjamuddin, A. B. (2006). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Laila, A. I. & Muslim, S. *Penerapan Model Pembelajaran SAVI pada Standar Kompetensi Instalasi Listrik Dasar pada SMK Negeri 7 Surabaya* [Jurnal Digital]. Tersedia: <http://ejournal.unesa.ac.id/article/13695/44/article.pdf>. [Diakses 29 Desember 2015].
- Miratus, Dya. (2013). *Makalah Model Pembelajaran SAVI* [Online]. Tersedia: <http://dyamiratus.blogspot.com/2013/03/makalah-model-pembelajaran-savi.html>. [Diakses 08 Maret 2014].
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, A. T. (2011). *Definisi Game dan Jenis-jenisnya* [Online]. Tersedia: <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>. [Diakses 08 Maret 2014].
- Pemerintah Republik Indonesia. (2010). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta.
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Rosa & Shalahuddin, M. (2010). *Modul Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman*. Bandung: Modula.
- Sudjana, D. N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, P. D. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.