DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, D. (2011). *Potensi teknologi informasi dan komunikasi dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas*.

Amir, T. (2009). I*novasi pendidikan melalui problem based learning. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup suda (2nd Ed.).*

Anggraini, D., Ade, S K., Yuda, H., Mulia, S. (2011). *Modul praktikum perangkat lunak aplikasi (DIA).* Jurusan teknik Komputer, Fakultas ilmu komputer, Universitas unadarma.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Aunurrahman. (2008). *Belajar dan pembelajaran, memadukan teori-teori klasik dan pandangan pandangan kontemporer.* Bandung: Alfabeta.

Baraja, A. (2010). *Implementasi sistem informasi akademik di universitas surakarta. Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 1(2).

Bronstring, M. (2012). *What are Adventure Games?*. [*Online*]. Diakses dari http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547

Hamdani, F. (2016). *Rancang bangun multimedi pembelajaran berbasis game dengan metode improve pada mata pelajaran jaringan dasar untuk*

meningkatkan pemahaman siswa. (Skripsi). Universistas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Hoffmann, B. O. B., & Ritchie, D. (1997). *Using multimedia to overcome the problems with problem based learning*. Instructional Science, 25(2), 97-115.

Huda, M. (2014). *Model-model pengajaran dan pembelajaran : Isu-Isu metodis dan pragmatis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Mayer, E R. (2009). *Multimedia learning (prinsip-prinsip dan aplikasi).* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

McAlpine, I., & Clements, R. (2001). *Problem based learning in the design of a multimedia project*. Australasian Journal of Educational Technology, 17(2), 115-130.

McAlpine, I., & Stothard, P. (2005). *Course design and student responses to an online PBL course in 3D modelling for mining engineers*. Australasian Journal of educational Technology, 21(3), 335-354.

Moreno-Ger, P., Martinez-Ortiz, I., & Fernández-Manjón, B. (2005). *The< e-Game> project: Facilitating the development of educational adventure games*. Ognition d Exploratory Learning in the Digital age (CELDA 2005), 353-358.

Muliani, D E. (2013). *Pengaruh pembelajaran konseptual interaktif berbantuan media cmaptools terhadap kuantitas miskonsepsi dan peningkatan pemahaman konsep fisika siswa SMA.* (thesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Munir. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.

Najjar, L. J. (1996). *Multimedia information and learning*. In Journal of educational multimedia and hypermedia.

Nugroho, E. (2013). *7 tahap pengembangan game*. [*Online*]. Diakses dari http://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.Tahap.Pengembangan. Game.

Nuraeni, M D. (2015). *Multimedia pembelajaran dengan model problem based learning untuk meningkatkan pemahaman basis data siswa SMK*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Putri, A P. (2015). *Rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis adventure game dengan model means-ends analysis pada mata kuliah struktur data untuk meningkatkan pemahaman siswa*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Rachman, L H. (2014). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis metode*

problem based learning (PBL) pada materi entity relationship diagram (ERD). (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Riduwan & Sunarto. (2012). *Pengantar statistika untuk penelitian pendidikan, sosial, ekonomi, komunikasi, dan bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Utami, R C. (2016). *Implementasi pendekatan ilmiah (scientific approach) dalam multimedia berbasis game petualangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada mata kuliah organisasi dan arsitektur komputer*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Sadiman., Arief, S R., Haryono, R., & Rahardjito, A. (1986). *Media pendidikan (Pengertian, pengembangan, pemanfaatannya).* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Setiawan, A. (2007). *Dasar-dasar multimedia interaktif (MMI)*. Bandung: SPs UPI Banding.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suhana, C. (2014). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Trianawati, M. (2015). *Rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis adventure game dengan model brain based learning untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Trianto. (2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif, konsep,*

landasam dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Uno, H B. (2014). *Model Pembelajaran, menciptakan proses belajar mengajar kreatif dan efektif*. Jakarta; PT Bumi Aksara.

Wahono, R S. (2006). *Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran*. [*Online*]. Diakses dari http://romisatriawahono.net.

Wardiana, W. (2002). *Perkembangan teknologi informasi di Indonesia*.

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.