

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. (2014). *Fundamentals of adventure game design*. (edisi pertama). San Francisco: New Riders.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Damar, P. (2016). *Bikin game tanpa coding dengan Construct 2*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- DPRRI dan Presiden RI. (2003). *Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta.
- Dudung. (2016). *Pengertian, komponen dan fungsi XAMPP lengkap dengan penjelasannya*. [online]. Diakses dari <http://www.dosenpendidikan.com/pengertian-komponen-dan-fungsi-xampp-lengkap-dengan-penjasannya/>
- Gulo, W. (2008). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Google Chrome. (2016). *Try Chrome*. [online]. Diakses dari <https://www.google.com/chrome/browser/features.html>
- Hake, Richard R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. [online]. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.
- Hamalik, O. (2006). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan game, panduan praktis bagi orangtua dalam mendampingi anak bermain game*. Jakarta: Gramedia.
- Isjoni. (2010). *Cooperative learning: efektifitas pembelajaran kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Krismiantini, Rahmawati, R.D., & Hartuti, E.R. (2010). *Dunia teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional, 2010.

Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). *A Framework for evaluating the quality of multimedia learning resources*. *Educational Technology & Society*. 10 (2), hlm. 44-59.

- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 70 Tahun 2013*. Jakarta.
- Munir. (2012). *Multimedia: konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Machmudah, U., & Rosyidi, A.W. (2008). *Active learning: media pembelajaran bahasa arab*. Malang: UIN-Malang Press.
- Miftah, M. (2012). Model dan format instrumen *preview* program multimedia pembelajaran interaktif. *Jurnal UPI Teknologi Non-Kependidikan*, 14(1), hlm. 107-119.
- Nesbit, John, Karen Belfer dan Tracey Leacock. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI) version 1.5*. [online]. Diakses dari <http://www.transplantedgoose.net/grandstudies/educ892/LORI1.5.pdf>.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratama, I. P. A. E. (2014). *Handbook jaringan komputer, teori dan praktik berbasis open source*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Pressman, R.S. (2010). *Software engineering*. Ney York: Higher Educatin.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning: teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suyono dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tonggiro, Jenifer Oktriana. (2014). *Multimedia interaktif berbasis model ASSURE untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Structured Query Language (SQL)*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Umbara, D.J. & Hermawan, G. (2013). *Game Edukasi untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia*. *SITIA 2013 - Smart and Intelligent Technology Application for Distributed Generation Systems*, vol(no), hlm. 321-325.

Izzah Tiari, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ADVENTURE MENGGUNAKAN METODE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI JARINGAN KOMPUTER**

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

Wanti, N. (2012). *Computer-Assisted Instruction (CAI) terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran Teknik Informasi dan Komunikasi (TIK)*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Izzah Tiari, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ADVENTURE MENGGUNAKAN METODE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI JARINGAN KOMPUTER**

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