

DAFTAR PUSTAKA

- Bloom, Benyamin S. (1979). *Taxonomy of Educational Objective*. New York: Longman.
- Borg, W.R, & gall, M. D.(1979).*Educational Research:An Introduction (Third Edition)*.New York and London:Longman Inc.
- C. Sibero, I. 2009. *Langkah Mudah Membuat Game 3d*. Yogyakarta : Mediakom
- EM Zul Fajri & Senja, R.A. (2008). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Edisi Revisi, Cet.3, Semarang : Difa Publishers. Indonesia, Bandung.
- Haryanto. (2012, Januari 21). *Pengertian Media Pembelajaran*. [online]. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>.
- Keller (1987) *Motivational Design Of Instruction* : In. C. M Reigeluth (Ed).
- Laurance (2000) *Instructional-Design Theories and Models : An Overviews Of Their Current Status Hills Date*, N J : Earlbaum Laurance Associates
- Meltzer, D.E. (2002). *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics : A Possible “Hidden Variable” in Diagnostic Pretest Scores*. Dalam *American Journal Physics*, Vol 70 (12), 27 halaman.
- Moedjiono, Dimiyati.(1992) *Strategi belajar mengajar*.Jakarta: Depdikbud.
- Munir (2013) *Multimedia dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung
- Munir (2010). *Kurikulum Berbasis TIK*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Nadlira, Raya. (2011). *Rancang Bangun Multimedia Berbasis Adventure Game Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer*. (Skripsi) Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Nazir , M. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Ghalia Indonesia

- Pratama Wahyu.(2014). *Jurnal Game Adventure misteri kotak pandora*. (Skripsi). Purwokerto.
- Partowisastro, Koestoer. (1983). *Dinamika dalam Psikologi Pendidikan*. Jilid I. Jakarta : Erlangga.
- Pressman, R. S. (2010). *Software engineering 7th edition*. [Online]. Diakses dari <https://docs.google.com/file/d/0B9G5Hj-6tdJTWZCZzVoUDNudUk/edit/>
- Pressman, Roger S.(2012). *Rekayasa Perangkat Lunak*, jilid I, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Reza M (2011) *Penerapan Model Pembelajaran ARCS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik kelas X IIS 4 SMA Laboratorium Percontohan*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indoonesia. Bandung.
- Ruseffendi. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non Eksakta Lainnya*. Bandung : Tarsito.
- Salen, Katie Zimmerman and Eric.(2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Sofana Iwan . (2008) *Membangun Jaringan Komputer* .Bandung
- Subiyanto. (1988). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Sudjana, Nana. (2010). *Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>.

Wijayanti, Windi. (2013). *Penggunaan Mobile Learning Berbasis Web dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.