

DAFTAR PUSTAKA

- Amory, Alan. 2001. Jurnal. *Interactive Learning Research*. [online]. Tersedia: <http://www.ace.org/pubs/jilr> [02 Agustus 2016].
- Amir, M.Taufiq. (2010). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Bronstring, M. (2012). *What are Adventure Games?*. [Online]. Diakses dari <http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547>
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hariyanto (2012). *Tujuan Pendidikan Nasional*. [online]. tersedia di: <http://belajarpsikologi.com/tujuan-pendidikan-nasional/>. [Diakses pada hari Selasa, 31 Mei 2016].
- Haryati Sri. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. [online] tersedia di: <http://bit.ly/2aPENyD> [Diakses, 12 Februari 2016].
- Hoffmann, B. O. B., & Ritchie, D. (1997). *Using multimedia to overcome the problems with problem based learning*. *Instructional Science*, 25(2), 97-115.
- Ieuwelah, (2014). Apa itu Construct 2 ? [online]. Tersedia di: <http://bit.ly/2agWoYk>. [diakses pada hari Rabu, 3 Agustus 2016].
- Leacock, T.L., & Nesbit, J.C. (2007). *A framework for evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources*. *Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- 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.

- McAlpine, I., & Clements, R. (2001). *Problem based learning in the design of a multimedia project*. Australasian Journal of Educational Technology, 17(2),115-130.
- Nasution. (2011). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Novi. (2011). *Problem Based Learning*. [online].tersedia di: <http://noviansangpendiam.blogspot.co.id/2011/04/problem-based-learning-pembelajaran.html>. [Diakses, 20 Juni 2016][Sumber Gambar]
- Nugroho, E. (2013). *7 tahap pengembangan game*. [Online]. Diakses dari <http://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.Tahap.Pengembangan.Game>.
- Permendikbut no.70. (2003).*08-Permendikbud-nomor-70-ttg-kerangka-dasar-dan-struktur-kurikulum-smk-mak-dan-lampiran-versi-05-06-13-aries-edit-hukor*.
- Piaget, J. (1995). *Sociological Studies*. London: Routledge.
- Riduwan dan Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, Kurniawan, D & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbantuan Teknologi Informasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susetyo, Budi. (2010). *Statistika untuk analisis data penelitian*. Bandung: PT.Refika Aditama.
- Surjono Dwi Herman dan Wulandari Bekti (2013). *Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC di SMK*. [online] tersedia di : <http://bit.ly/2aNyJzM> [Diakses, 17 Maret 2016].

- Susanto, Dewi Ratna Novi, Irsadi Andin (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Education Game Pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Cahaya Untuk Siswa SMP/MTS* [online] [Diakses pada hari Selasa, 31 Mei 2016].
- Tonggiro Oktriana Jenifer (2014). “*Multimedia Interaktif Berbantuan Model Assure Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Structured Query Language (SQL)*.” (Skripsi). Program Studi Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Undang-undang. (2003). [online]. tersedia di: <http://bit.ly/2axcycg> [Diakses pada hari Selasa, 31 Mei 2016. Hal.4].
- Prof. Dr. Munir, M.IT. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pratama Wahyu. (2014). *Game Adventure misteri kotak pandora*. [online][Diakses, 17 Maret 2016]
- Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [online]. Diakses dari: <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspekdan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>.
- Wulandari Dwi Agustina. *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang* .[online] tersedia di: <http://bit.ly/2aNyzIY> [Diakses, 17 Maret 2016].
- Wikipedia. (2016). Notepad ++. Tersedia di: <https://id.wikipedia.org/wiki/Notepad%2B%2B>. [online] [Diakses, 03 Agustus 2016].
- Yaqin Ainul, Pramukantoro J.A. (2013). *Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Dasar-Dasar Kelistrikan Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto*. [online]. [Diakses pada hari selasa, 31 Mei 2016].