

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Mubiar. 2011. *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung : Refika Aditama
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Bahan Kuliah IF3051 Strategi Algoritma Oleh: Rinaldi Munir.
- Barret, Terry (2005). *Understanding Problem Based Learning*. [online]. Tersedia : <http://www.aishe.org/readings/2005-2/chapter2.pdf> [diakses 3 Februari 2016].
- Bondan S Prakoso, dkk. 2005. *Cetak Biru Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Depdiknas*.
- Bridget McCrea. 2013. *Game-based Learning Is Playing for Keeps*. [online]. Tersedia : <http://thejournal.com/articles/2013/01/23/game-based-learning-is-playing-for-keeps.aspx> [diakses 3 Februari 2016].
- Dahar, Ratna Wilis. 1988. *Teori-Teori Belajar* . Jakarta: Depdikbud.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elys. 2011. *Beberapa Jenis Pemahaman Menurut Para Ahli*. Tersedia : <http://holisohe.blogspot.com/2011/04/beberapa-jenis-pemahaman-menurut-para.html>. Diakses 10 Februari 2016.
- Ernawati. 2003. *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMU Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI (tidak dipublikasikan).
- Fadjar, Shadiq. 2009. *Diklat Instruktur Pengembang Matematika SMA Jenjang Lanjut. Kemahiran Matematika*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Fransisca Tapilouw, Wawan Setiawan. 2008. *Jurnal Meningkatkan Pemahaman dan Retensi Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi Multimedia Interaktif*.
- Galih Widyatmojo. 2014. *Efektivitas Penggunaan Game Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Tik Kelas Vii Smp Muhammadiyah Imogiri*. Jurnal.

Wetri Gustami, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENERAPKAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

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

- Jainuri. *Pemahaman Konsep Matematis*. Diambil dari https://www.academia.edu/6942541/Pemahaman_Konsep. Diakses pada 10 Februari 2016.
- Lidinillah, Dindin Abdul Muiz. *Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*.
- Marsigit. 2013. *Berbagai Metode Pembelajaran Yang Cocok untuk Kurikulum 2013*. Diambil dari https://www.academia.edu/3854314/Metode_Pembelajaran_yang_cocok_untuk_Kurikulum_2013. Diakses pada 10 Februari 2016 pada pukul 10.06.
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Munir, dkk. 2002. Jurnal Metodologi Pengembangan Multimedia Dalam Pendidikan (Studi kasus terhadap proyek: *Multimedia in Education for Literacy (MEL)*, Universiti Kebangsaan Malaysia).
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Nurhidayati. 2011. Jurnal Metode Pembelajaran Interaktif. [online]. Tersedia : <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/nurhidayati-spd-m-hum/ppm-metode-pembelajaran-fix.pdf>.
- Purwanto, M.N. 1994. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran Pendidikan*. Bandung: Remaja.
- Restiono, Awal. 2013. Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Mengembangkan Aktivitas Berkarakter Dan Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas XI.
- Rosdakarya Riduwan. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- SEG Research. 2008. Understanding Multimedia Learning. [online]. Tersedia:https://www.brainpop.com/new_common_images/files/76/76426_BrainPOP_White_Paper-20090426.pdf [diakses 3 Februari 2016].

- Sudarsono. 2012. Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perubahan Lingkungan Fisik Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Jimbung Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Wahono, Romi Satrio. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia : <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Wibisono, Yudi. 2011. *Educational Game*. Diambil dari <https://yudiwbs.wordpress.com/2011/01/02/educational-game-game-edukasi/>. Diakses pada 9 Februari 2016 pada pukul 21.19.
- Wulandari, Agustina Dwi. 2012. *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang*.
https://www.academia.edu/5934154/MAKALAH_MODEL_PEMBELAJARAN_BERBASIS_MASALAH