

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A.A. (2010). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran tipografi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 16 (6), hlm. 675-683.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Eisenkraft, A. (2003). Expanding the 5e model. *The Science Teacher*. 70 (6), hlm. 57-59.
- Harsono, A.S. (2012). Pengaruh strategi know want to learn (kwl) dan minat membaca terhadap kemampuan membaca intensif siswa smp negeri di temanggung. *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*. 1 (1), hlm. 53-64.
- Koesnandar, A. (2006). Pengembangan software pembelajaran multimedia interaktif. *Jurnal Teknodik*. 10 (18), hlm. 75-88.
- Lampiran IV Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.
- Munir. (2012). *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nesbit, J. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI)*. [Online]. Diakses dari <http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5>.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. 6 (2), hlm. 106-118.
- Prakastiwi, G. (2012). *Upaya meningkatkan pemahaman konsep sumber daya alam pada pembelajaran ipa melalui pendekatan inkuiri siswa kelas iv sd negeri 01 bulurejo gondangrejo*. (Skripsi). Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Puspitasari, R. (2011). *Pengaruh pembelajaran model elaborasi terhadap pemahaman konsep matematika siswa*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.

Dian Citra Buana, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS EDUCATIONAL GAME DENGAN MODEL LC 7E UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI PADA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER**

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

Rusman. (2005). *Pengembangan model pembelajaran interaktif berbasis komputer*. P3MP UPI.

Dian Citra Buana, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS EDUCATIONAL GAME DENGAN MODEL LC 7E UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI PADA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER**

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

- Santoso, A.B. (2015). Pengaruh metode pembelajaran kwl (know, want, learn). *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 4 (3), hlm. 725-731.
- Sommerville, I. (2003). *Software engineering* (rpl). Jakarta: Erlangga.
- Struktur Kurikulum 2013 TIK. (2013). *Struktur kurikulum smk/mak*. [Online]. Diakses dari <https://www.dropbox.com/sh/1l6nkq6jpi3pyp6/AABVwPlzM%20Rsw35PMlpRl6uSoa/Struktur%20kurikulum%202013%20TIK%201507%202013.xlsx%3EDI=0>
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmawijaya, F.M. (2015). Apa itu construct 2? pengenalan dan fitur construct 2. [Online]. Diakses dari <http://www.ieuwelah.com/2015/02/apa-itu-construct-2-pengenalan-dan-fitur-construct-2.html>
- Susanto, Dewi, N.R, dan Irsadi, A. (2013). Pengembangan multimedia interaktif dengan *education game* pada pembelajaran ipa terpadu tema cahaya untuk siswa smp/mts. *Unnes Science Education Journal*. 2 (1), hlm. 230-238.
- Tonggiro, J. (2014). *Multimedia interaktif berbasis model assure untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi structured query language (sql)*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utari, R. (2012). Taksonomi bloom apa dan bagaimana penggunaannya. *Makalah pada Pusdiklat KNPk*, hlm. 1-13.
- Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan kriteria penilaian multimedia*. [Online]. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran>
- Warianto, C. (2011). *Ranah kognitif*. Universitas Airlangga, Surabaya.
- Wilantara, I.P. (2003). *Implementasi model belajar konstruktivis dalam pembelajaran fisika untuk mengubah miskonsepsi ditinjau dari penalaran formal siswa*. (Tesis). IKIP Negeri Singaraja, Singaraja.
- Yuliana, D.M. (2012). *Perbandingan penguasaan konsep siswa sma melalui pembelajaran menggunakan model learning cycle 5e dan 7e pada konsep*

*jaringan tumbuhan.* (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

Dian Citra Buana, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS EDUCATIONAL GAME DENGAN MODEL  
LC 7E UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI PADA PELAJARAN ADMINISTRASI  
SERVER**

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