

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir & Ahmet. (2013). The Effect of 5E Learning Cycle Model in Teaching Trigonometry on Student's Academic Achievement and the Permanence of their Knowledge. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 4. [online]. Tersedia: <http://www.ijonte.org/FileUpload/ks63207/File/07.tuna.pdf> [Mei 2016].
- Abror, A. Faiq. (2012). Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika kelas VI SD Negeri Jetis 1. [online]. Tersedia: <https://core.ac.uk/download/pdf/11065082.pdf> [Oktober 2016].
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aryulina, D. (2009). Implementation of 5E Learning Cycle to Increase Students' Inquiry Skills and Biology Understanding. *Jurnal Kependidikan Triadik*, 12, 2. [online]. Tersedia: <http://repository.unib.ac.id/> [November 2015].
- Ashari, Y., Kridalukmana, R., & Windasari, I. P. (2016). Pembuatan Aplikasi Permainan Pengenalan Provinsi di Indonesia Melalui Game "Adventure Indonesia" Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(2), 389-397. [online]. Tersedia: <http://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/view/12731> [Oktober 2016].
- Balci, Cakiroglu, & Tekkaya. (2005). Engagement, Exploration, Explanation, Extension, and Evaluation (5E) Learning Cycle and Conceptual Change Text as Learning Tools. *Biochemistry and Molecular Biology Education*, 34.[online].Tersedia: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/bmb.2006.49403403199/full>

Nida Eka Septiandari Putri, 2016
RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL SIKLUS BELAJAR 5E PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DI SMKN 13 BANDUNG

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

- Darmawan, D. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto, Drs. (2002). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gonia, M. Firdaus. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Asesmen Pembelajaran Pembiasaan Cahaya*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI: Tidak diterbitkan.
- Hake, R. (1999). Analyzing Change/gain Scores. [online]. Tersedia: <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf> [12 Agustus 2015]
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Indah, M., Fauziah, Y., & Suryawati, E. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Siklus Belajar (Learning Cycle) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas Vii5 SMP Kartika 1-5 Pekanbaru Tahun Ajaran 2011/2012.2.[online].Tersedia: <http://repository.unri.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/1225/JURNAL%20MORLI%20INDAH.pdf?sequence=1> [November 2015].
- Ismawati, N., & Hindarto, N. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan Struktural Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 2. [online]. Tersedia: http://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/JPMFI/1067 [November 2015].
- Kartika, R. N., & Lutfi, A. (2012). Memotivasi Siswa Belajar Materi Asam Basa Melalui Media Permainan Ranking One Chemistry Quiz. *Unesa Journal of Chemical Education*, 2. [online]. Tersedia: <http://ejournal.unesa.ac.id/article/233/36/article.pdf> [Desember 2015].
- Makmun, H., & Yunus, A. (2015). APLIKASI PENDUKUNG PENGETAHUAN PENINGGALAN SEJARAH CANDI JAWA DENGAN KONSEP ADVENTURE GAME PADA SISWA SDF AL-FALAH KELAS V BERBASIS ANDROID.*Jurnal Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi*,1(1).[online].Tersedia:

Nida Eka Septiandari Putri, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL SIKLUS BELAJAR 5E PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DI SMKN 13 BANDUNG

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

- <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JFTI/article/viewFile/815/503>
- Martono, K. (2011). Perancangan Game Edukasi "Fish Identity" dengan Menggunakan Java. *Jurnal Sistem Komputer*, 1. [online]. Tersedia: <http://www.jsiskom.undip.ac.id/index.php/jsk/article/view/7> [November 2015].
- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Najjar, Lawrence J. (1996). Multimedia Information and Learning. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 5. [online]. Tersedia: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.118.1654> [Mei 2016].
- Nesbit, John, dkk. (2007). Learning Object Review Instrument (LORI) v 1.5. [online]. Tersedia: <http://www.transplantedgoose.net/grandstudies/educ892/LORI1.5.pdf> [Mei 2016]
- Pivec, Dziabenko, & Schinnerl. (2003). "Aspects of Game-Based Learning". Proceedings of I-KNOW. Austria. [online]. Tersedia: http://www.academia.edu/download/30410789/32_aspects_of.pdf [Mei 2016].
- Pratama, Wahyu. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, 7 (2), hlm. 16-18. [online]. Tersedia: <http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/viewFile/247/222> [Oktober 2016].
- Pribadi, Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rahayuningrum, R. H. (2011). Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIIF di SMP Negeri 2 Imogiri Bantul. 5. [online]. Tersedia:

Nida Eka Septiandari Putri, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL SIKLUS BELAJAR 5E PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DI SMKN 13 BANDUNG

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

<http://eprints.uny.ac.id/6969/> [November 2015].

- Scirra. (2016). *What is Construct 2?*. [online]. Tersedia: <https://www.scirra.com/construct2> [Juni 2016].
- Sorden, Stephen (2005). A Cognitive Approach to Instructional Design for Multimedia Learning. *Informing Science Journal*, 8. [online]. Tersedia: <http://frimoth.com/EDAD536-Sum2011/halliday/avoiding%20unproductive%20multimedia%20instructional%20practices.pdf> [Juni 2016].
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Supriyanto. (2013). *Jaringan Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyudin, Sutikno, & A. Isa. (2010). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 2. [online]. Tersedia: http://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/JPFI/1105 [November 2015]
- Wibowo, A., & Munir, W. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Siklus Belajar (Learning Cycle) 5E dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. [online].
- Wulandari, A. D. (2012). Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang. *Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*. [online]. Tersedia: <http://eprints.uny.ac.id/7549/> [November 2015]
- Wulandari, A. (2011). *PENGUNAAN GAME PETUALANGAN BOLALA DI BUMI DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPA PADA ANAK TUNA GRAHITA RINGAN KELAS IV DI SDLB N CANGKAKAN FILIAL KARANGPANDAN TAHUN AJARAN 2010/2011* (Doctoral dissertation, Universitas Sebelas Maret). [online]. Tersedia: <http://eprints.uns.ac.id/8181/> [Oktober 2016]

Nida Eka Septiandari Putri, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL SIKLUS BELAJAR 5E PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DI SMKN 13 BANDUNG

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

