

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, A.Faiq. (2012). *Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Jetis I*. Jurnal.
- Agustin, Mubiar. (2011). *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran: Panduan untuk Guru, Konselor, Psikolog, Orang Tua, dan Tenaga Kependidikan*. (cetakan pertama). Bandung: PT Refika Aditama.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Manajemen Penelitian*. (cetakan kesepuluh). Jakarta: Rineka Cipta.
- Belarminus, Robertus. (2014, 01 Desember). Anies Baswedan Sebut Pendidikan Indonesia Gawat Darurat. *Kompas*, [Online]. Diakses dari <http://edukasi.kompas.com/read/2014/12/01/13455441/Anies.Baswedan.Sebut.Pendidikan.Indonesia.Gawat.Darurat>
- Darmawan, Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan*. (cetakan pertama). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. (cetakan kedua). Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Ercan, Orhan. 2014. The effects of multimedia learning material on students' academic achievement and attitudes towards science courses. *Journal of Baltic Science Education*, 13(5), hlm. 608-621.
- Hasrul. 2010. Langkah-langkah pengembangan pembelajaran multimedia interaktif. *Jurnal MEDTEK*, 2(1), hlm. 01.

Tressa Luthfianie, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME BERBASIS MODEL EXPLICIT INSTRUCTION PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI DI SMK

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

- Herlianti, Novika. (2011). *Peningkatanaktivitasdanhasilbelajar IPA pokokbahasansifat-sifatcahayamelalui penerapan model Explicit Instruction padasiswa kelas V SD Negeri Sugerlor 3 Maesan Bondowoso*. (Skripsi). Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Jember. Tidak diterbitkan.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*. (cetak kedua). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). Kamus Besar Bahasa Indonesia: *Media*. [Online]. Diakses dari <http://kbbi.web.id/media>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). Kamus Besar Bahasa Indonesia: *Multimedia*. [Online]. Diakses dari <http://kbbi.web.id/multimedia>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). Kamus Besar Bahasa Indonesia: *Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari <http://kbbi.web.id/pembelajaran>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). Kamus Besar Bahasa Indonesia: *Permainan*. [Online]. Diakses dari <http://kbbi.web.id/permainan>
- Love, Fagner. (2014). *GAME: Pengertian dan Sejarah Game*. [Online]. Diakses dari <http://garis-pena.blogspot.com/2014/02/pengertian-dan-sejarah-game.html>
- Mackay, R. F. (2013). Playing to learn: Panelists at Stanford discussion say using as an educational tool provides opportunities for deeper learning. *Stanford Report*. [Online]. Diakses dari <http://news.stanford.edu/news/2013/march/games-education-tool-030113.html>
- McClarty, Katie Larsen, dkk. (2012). *A Literature Review of Gaming in Education*. Research Report. [lit_review_of_gaming_in_education.pdf](#)

Tressa Luthfianie, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME BERBASIS MODEL EXPLICIT INSTRUCTION PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI DI SMK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep&AplikasidalamPendidikan*. (cetakankedua). Bandung: PenerbitAlfabeta
- Mulyadi, Ahmad Wisnu. (2010). *Pengembangan Multimedia PembelajaranInteraktif CAI Model Instructional Games untukMeningkatkanMotivasiBelajarSiswa*. (Paper). PendidikanIlmuKomputer, UniversitasPendidikan Indonesia, Bandung. Tidakditerbitkan.
- Nesbit, John; Belfer, Karen; Leacock, Tracey. (2007). *Learning Object Review Instrument* (LORI) v 1.5. diaksesdari<http://www.transplantedgoose.net/grandstudies/educ892/LORI1.5.pdf>
- Online, Hukum. (2009). *Undang-UndangNomor 20 Tahun 2003*. [Online]. Diaksesdari<http://www.hukumonline.com/pusatdata/detail/13662/nprt/538/uu-no-20-tahun-2003-sistem-pendidikan-nasional>
- PEARSON The Learning Curve. (2014). *Index of cognitive skills and educational attainment*. [Online]. Diaksesdari<http://thelearningcurve.pearson.com/index/index-ranking/overall-score-highest>
- Puentedura, Ruben R. (1967). *Game and Learn: An Introduction to Educational Gaming. 1. What Is A Game*. 1_WhatIsAGame.pdf
- RiduwandanSunarto. (2012, Mei). *PENGANTAR STATISTIKA untukPenelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, EkonomidanBisnis*. (cetakankelima). Bandung: PenerbitAlfabeta.
- Rohman, Muhammad, dkk. (2013). *StrategidanDesainPengembanganSistemPembelajaran*. (cetakanpertama). Jakarta: PenerbitPrestasiPustakarya.

Tressa Luthfianie, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME BERBASIS MODEL EXPLICIT INSTRUCTION PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI DI SMK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sudrajat, Akhmad. (2008). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi dan Jenis*. [Online].
Diakses dari <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/>
- Sudrajat, Akhmad. (2009). *Pembelajaran Tuntas (Mastery-Learning)*. [Online].
Diakses dari <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2009/11/02/pembelajaran-tuntas-mastery-learning-dalam-ktsp/>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (cetakan ke-19). Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. (cetakan keempat disirevisi). Bandung: PT Refika Aditama.
- Suseno, Argo. (2010). *Manfaat Game dalam Kegiatan Belajar*. [Online].
Diakses dari <https://argosus.wordpress.com/2010/02/23/manfaat-game-dalam-kegiatan-belajar/>
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, main dan permainan*. Jakarta: Grasindo
- Widoyoko, Eko Putro. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. (cetakan keempat). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijana, Yudha Adhi. (2014). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) untuk pembelajar teknologi informasi dan komunikasi*. (Skripsi). Program Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.