

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of game design 2nd edition*. Berkeley: New Riders Publishing.
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Adventure Game Design*. New Riders: Peardon Education, Inc.
- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Andresen, B. B., & Brink, K. (2013). *Multimedia in Education Curriculum*. Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education.
- Anggraini, L. (2015). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Dengan Pendekatan Inkuiri Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Negeri 7 Dumai*. (Skripsi). Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Assegaf, J. S. (2016, Agustus 10). *Bocah Sering Main Game Punya Kecerdasan di Atas Rata-Rata*. Dipetik Oktober 10, 2016, dari Solopos.com: <http://lifestyle.okezone.com/read/2016/08/10/196/1459832/anak-yang-hobi-main-game-miliki-tingkat-kecerdasan-di-atas-rata-rata>
- Hakim, A. R. (2013). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Game Edukasi Berbentuk Adventure Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Sistem Pencernaan*. (Skripsi). Jurusan Biologi Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Hamzah, N., Fatmaryanti, S. D., & Ashari. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Fisika Kelas X IPA

- 3 SMA Purworejo Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Radiasi Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Purwarejo*, 04(1), hlm. 26-29.
- Handayani, I. M. (2013). *Keefektifan Model Auditory Intellectually Repetition (AIR) Berbantuan LKDP Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik SMP*. (Skripsi). Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang.
- Harsanto, R. (2007). *Pengelolaan Kelas yang Dinamis (Paradigma Baru Pembelajaran Menuju Kompetensi Siswa)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker*, Editor Ari Pidekso. Jogyakarta: ANDI.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, L. P. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Aplikasi Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Meier, D. (2003). *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif & Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan: Penerjemah, Rahmani Astuti*. Bandung: Kaifa.
- Muliani, D. E. (2013). *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Konseptual Interaktif Berbantuan Media Cmaptools Terhadap Kuantitas Miskonsepsi dan Peningkatan Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMA*. (Tesis): Sekolah Pascasarjana Jurusan Pendidikan IPA Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta .
- Munir, R. (2009). *Diktat Kuliah IF3051 Strategi Algoritma*. Program Studi Teknik Informatika STEI. Institut Teknologi Bandung, Bandung: Tidak diterbitkan.
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering 7th edition*. [Online]. Diakses dari: <http://www.webcourses.ir/dl/Software-Engineering.pdf>.
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan, & Sunarto. (2012). *Pengantar STATISTIKA Pendidikan, Sosial, Ekonomi Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Roblyer, M. D. (2003). *Integrating educational technology into teaching (3rd.)*. New Jersey: Merril Prentice Hall.
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. USA: New Riders Publishing.
- Rusman, K. D. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A., & dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts London: The MIT Press Cambridge.
- Sanjaya, W. (2006). *Stategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran (Teori dan Praktik Pengembangan KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sommerville. (2011 ). *Software Engineering 9th edition* . [Online]. Diakes dari <http://files.gu.edu.ge:8008/Book/IT%20Books/Sommerville%20-%20Software%20Engineering%209ed.pdf>.

Isnaeni Rahmawati, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN MODEL AUDITORY INTELLECTUALLY REPETITION (AIR) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PEMROGRAMAN DASAR SISWA**

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

- Sudjino, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Suhaerah, L. (2011). *Pengantar Biostatistik*. Bandung: FKIP UNPAS.
- Suherman, E. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA UPI.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Suyanto. (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tanjung, M. A. (2013). *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah*. Bandung: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA).
- Undang-Undang Republik Indonesia (UU) Nomor 20 Tahun 2003 (20/2003) Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (t.thn.).
- Utari, R. (2011). *Taksonomi Bloom. Apa dan Bagaimana Menggunakannya?*. [Online]. Diakses dari: <http://www.bppk.depkeu.go.id/webpkn/attachments/article/766/1-Taksonomi%20Bloom%20-%20Retno-ok-mima+abstract.pdf>.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.