

## DAFTAR PUSTAKA

- Adventuregamers. [online]. Diakses dari  
<http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547>.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bronstring, Marek. 2012. *What Are Advanture Games?*. [Online]. Diakses dari:  
<http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- DePorter, Bobbi dan Hernacki, Mi-ke. (2011). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Dillon, T. (2005). *Adventure Games for Learning and Storytelling*. [Online]. Diakses dari  
[http://archive.futurelab.org.uk/resources/documents/project\\_reports/Adventure\\_Author\\_context\\_paper.pdf](http://archive.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/Adventure_Author_context_paper.pdf)
- Erlina, Erna. (2014). *Model Pembelajaran Mandiri Tipe SAVI*. [Online]. Diakses dari <http://ernaerlina1.blogspot.co.id/2014/06/model-pembelajaran-mandiri-tipe-savi.html>
- Freepik. *Graphic resources for everyone*. [Online]. Diakses dari:  
<http://www.freepik.com>
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2012). Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Penilaian. *Jurnal FIP IKIP Madiun*, 20.
- Haerudin, D. & Kosim Kardana. (2013). *Penganteur Talaah Buku Ajar*. Bandung, UPI PRESS
- Hanna, P. *Video Game Technologies*. [Online]. Diakses dari  
<http://www.di.ubi.pt/~agomes/tjv/teoricas/01-genres.pdf>

- Haryanto. (2008). *Dasar Informatika & Ilmu Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Homeofsiagian. (2012). *Adventure Game*. [Online]. Diakses dari: <https://homeofsiagian.wordpress.com/2012/03/07/adventure-game/>
- Janah, Miftahul. (2015). *PENGERTIAN DAN CONTOH PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, MODEL, TEKNIK & TAKTIK DALAM PEMBELAJARAN*. Diakses dari: <http://strategipembelajaran.pusku.com/2015/02/pengertian-dan-contoh-pendekatan-strategi-metode-model-teknik-taktik-dalam-pembelajaran-2/>
- Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain*. Yogyakarta : Andi.
- Kramer, W. (2000). *What is a Game?.* [Online]. Diakses dari <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>
- Kreatif, Santri. (2016). *Unik, Senam Otak ala Santri | Brain Gym (Official Video)*. [Online]. Diakses dari: <http://youtube.com/watch?v=ubNrhWeIEGc>
- Kustandi & Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Meltzer, David E, (2002). *The Relationship and Conceptual Learning Gain in Physics:A possible : 'hidden variable' in Diagnostic Pretest Scores*. American Association of Physics Teacher: American Journal of Physics, 70, (12), 1259-1268.
- Miratus, Dya. (2013). *Makalah Model Pembelajaran SAVI* [Online]. Diakses dari : <http://dyamiratus.blogspot.co.id/2013/03/makalah-model-pembelajaran-Savi.html>.
- Mulyanta dan Marlon, Leong. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Munir, Rinaldi. (2011). *Algoritma & Pemograman Dalam Bahasa Pascal dan C Edisi Revisi*. Bandung: Informatika.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Tiara Nuraeni, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL SAVI (SOMATIC AUDITORY VISUALISATION INTELECTUALLY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM JARINGAN DASAR**

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

- \_\_\_\_\_. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nesbit, John; Belfer, Karen; Leacock, Tracey. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI) v 1.5*. diakses dari: <http://www.transplantedgoose.net/grandstudies/educ892/LORI1.5.pdf>
- Newby, T.J. dkk. (2006). *Educational Technology for Teaching and Learning*. Upper Saddle River, NJ : Pearson Merrill Prentice Hall
- Nidhra, S., dan Dondeti J. (2012). Black box and white box testing Techniques –a literature review, *International Journal of Embedded Systems and Applications (IJESA)*, (2)2, hlm. 29-50
- Nisya, Hairun. 2013. *Pengertian Rancang Bangun*. [Online]. Diakses dari: <http://hairun-nisya.blogspot.com/2013/03/pengertian-rancang-bangun.html>
- Oktavia Nur, dkk. (2015). Pembuatan Game Edukasi Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Fisika untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya*. Bandung : Universitas Padjajaran
- OpenGameArt.com. [Online]. Diakses dari: [opengameart.com](http://opengameart.com)
- Putra, Harry Dwi. (2013). Pembelajaran Geometri dengan Pendekatan SAVI Berbantuan WINGEOM untuk Meningkatkan Kemampuan Generalisasi Matematis Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika STKIP Siliwangi Bandung Volume 1*, Tahun 2013. ISSN 977-2338831. Bandung: STKIP Siliwangi Bandung.
- Rusman; Kurniawan, Deni; & Riyana, Cepi. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Rusminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Depdiknas. Jakarta.
- Ruseffendi. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non Eksakta Lainnya*. Bandung : Tarsito.
- Sadiman, A.S., dkk. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta L Kencana Prenada Media Grup
- Sardiman, AM. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Tiara Nuraeni, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL SAVI (SOMATIC AUDITORY VISUALISATION INTELECTUALLY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM JARINGAN DASAR**

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

- Sari, Permata Indah. 2013. *Pengertian Rancang Bangun dan Konsep Sistem Informasi*. [Online]. Diakses dari : <http://indahpermata6.blogspot.com/2013/06/pengertian-rancang-bangun-dan-konsep.html>
- Satzinger, John W., Jackson, Robert B., Burd, Stephen D. (2010). *Systems analysis and design in a changing world (5th Edition)* . Course Technology. New York.
- Shoimin, A. (2013). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2014*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sidjabat, Jadongan. 2009. “Komitmen Organisasi Auditor”. Studi Empiris pada KAP Besar di Jakarta yang Berafiliasi dengan KAP Asing (The Big Four). Universitas HKBP Nommensen, Medan. *Kajian Akuntansi*. Vol 1. Hal 153 – 164.
- Sudjana, Nana. (2011). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Falah.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. (2014). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi (STD)*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Eman. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung : JICA UPI
- Suprijono, Agus. (2011). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryani, Nunuk. (2012). *Research dan Development (R&D)*. Materi Kuliah Metode Kuantitatif pada FKIP UNS: tidak diterbitkan. [Online]. Diakses

dari : <http://nunuksuryani.staff.fkip.uns.ac.id/files/2012/10/Research-dan-Development-RD.pdf>

Tirta, NI N., Santyasa, W., & Warpala, W. S. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Untuk Pembelajaran Kejuruan Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Singaraja. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran (Volume 4 Tahun 2014)*.

Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : PT. Kencana.

Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>.

Wibowo, Hananto. (2010). *Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan SAVI Dan Pendekatan Konvensional pada Materi Prisma dan Limas Ditinjau dari Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Depok Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Williams, L.(2006). *Testing Overview and Black-Box Testing Techniques*

Yanita, Erli. (2013). *PENGARUH PENDEKATAN SAVI TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA*. [Artikel]. Universitas Bandar Lampung, Bandar Lampung.

Zahidi, Syukron. (2014). *MODEL PEMBELAJARAN*. [Online]. Diakses dari <http://izzaucon.blogspot.com/2014/06/macam-macam-model-pembelajaran.html>

