

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Palmer, Joy. (2010). *50 Pemikir Paling Berpengaruh terhadap Dunia Pendidikan Modern*. Jakarta: Divapress.
- Agusdar. (2013). *Metode Pengembangan Sistem Waterfall*. [Online]. Tersedia di: <http://agusdar.wordpress.com/2013/04/13/metode-pengembangan-sistem-waterfall> [Diakses 10 Mei 2016].
- Ahmad, A., & Supriyono, W. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Amir, M. T. (2009). *INOVASI PENDIDIKAN MELALUI PROBLEM BASED LEARNING*. Jakarta: Kencana.
- Blackwell, D., & Girshick, M. (1954). *THEORY OF GAMES AND STATISTICAL DECISIONS*. New York: Dover Publications, Inc.
- Burhanuddin, Afid. (2013). *Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. [Online]. Tersedia di: <http://afidburhanuddin.wordpress.com/2013/05/21/pengumpulan-data-dan-instrumen-penelitian/> [Diakses 27 Mei 2016].
- Curtis, D. D., & Lawson, M. J. (2002). Computer Adventure Games as Problem-Solving Environments. *International Education Journal*, 43.
- Dalyono, M. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D. (2013). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Danang Epri Supra Santoso, 2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN ALGORITMA GENETIK DENGAN METODE PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI**

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

- Dieter, G. E., & Schmidt, L. C. (2013). *Engineering Design*. Singapore: McGraw-Hill.
- Duch, B. J. (1997, February 20). *Problem Based Learning in Physics: The Power of student Teaching Student*. Diambil kembali dari University of Delaware: <http://www.udel.edu/pbl/cte/jan95-phys.html> [Diakses 28 Mei 2016]
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta: PT Indeks.
- Fadlisyah, Arnawan, & Faisal. (2009). *ALGORITMA GENETIKA*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Gee, J. P. (2005). *Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines*.
- Green, T. D., & Brown, A. (2002). *Multimedia Projects in the Classroom*. California: Corwin Press, Inc.
- Gunantara, G., Suarjana, M., & Riastini, P. N. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Hadiantini, R. (2012). *Penggunaan Metode Human Computer Interaction User Centered Design dalam Pengembangan Sistem Layanan PPG Berbasis Web: Gap Antara Design dan Understanding Pengguna Terhadap Sistem*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Haryati, S. (2012). "Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan". 37, (1), 11-16.
- Lidinillah, D. A. (t.thn.). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning).
- Ling, J., & Jonathan, C. (2012). *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Danang Epri Supra Santoso, 2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN ALGORITMA GENETIK DENGAN METODE PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI**

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

- Luzadder, W. J. (1983). *Menggambar Teknik*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Mousavi, S. Y., Low, R., & Sweller, J. (1995). Reducing Cognitive Load by Mixing Auditory and Visual Presentation Modes. *Journal of Educational Psychology*, 319-334.
- Munir, R. (2011). *Algoritma dan Pemrograman*. Bandung: Informatika Bandung.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Aflabeta Bandung.
- Noordyah. (2011). Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan. [Online]. Tersedia di: <http://noordyah.wordpress.com/tugas-kuliah/langkah-langkah-penelitian-dan-pengembangan> [Diakses 28 Mei 2016].
- Prensky, M. (2001). The Digital Game-Based Learning. *The Digital Game-Based Learning*.
- Schell, J. (2015). *The Art of Game Design*. New York: CRC Press.
- Setiya Wardana, Andi. (2013). Pengembangan Sistem dengan Metode Waterfall. [Online]. Tersedia di <http://andisetiya.blog.widyatama.ac.id/2013/10/02/pengembangan-sistem-informasi-dengan-metode-waterfall> [Diakses 38 Mei 2016].
- Silberman, M. (2013). *Pembelajaran Aktif : 101 Strategi untuk Mengajar Secara Aktif*. Jakarta: PT Indeks.
- Stalheim-Smith, D. A. (1998). Focusing On Active, Meaningful Learning. *Idea Paper*.
- Suarga. (2012). *Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta: ANDI.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo
- Sudono, A. (2010). *SUMBER BELAJAR DAN ALAT PERMAINAN (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: PT Grasindo.

Danang Epri Supra Santoso, 2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN ALGORITMA GENETIK DENGAN METODE PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI**

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

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Suherman, N. & Sukyajaya K.Y. (1990). *Petunjuk Praktis Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung: Wijayakusumah 157.
- Sulaeman Puspanegara, Taufik. (2012). *Pengembangan Social Media Berbasis Digital Asset Managemen System untuk Sharing Informasi*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suryana. (2010). *Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Suyanto. (2010). *ALGORITMA OPTIMASI (Deterministik atau Probabilistik)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyono, & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Syaifurahman, & Ujiati, T. (2013). *Manajemen Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks.
- Wandy, B., Sherry, K., & Sylvia, B. (2015). Problem Based Learning and Authentic Assessment in Digital Pedagogy: Embracing the Role of Collaborative Communities. *The Electronic Journal of e-Learning Volume 13 Issue 2*, 59-67.
- Warsono, & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Winkel, W. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Danang Epri Supra Santoso, 2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN ALGORITMA GENETIK DENGAN METODE PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI**

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