

DAFTAR PUSTAKA

- ADB. (2015). *Education In Indonesia : Rising To The Challenge*. Paris: OECD Publishing.
- Agnew, P. W., Kellerman, A. S., & Meyer, M. J. (1996). *Multimedia in the classroom*. Boston: Allyn and Bacon.
- Agnus, V., Nicolau, S., & Soler, L. (t.thn.). *Illumination Independent and Accurate Marker Tracking Using Cross-Ratio Invariance*.
- Andade E.R., L. E. (2009). *Current Challenges in Basic Science Education* . Paris: UNESCO Education Sector.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing; A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives*. New York: Addison Wesley Lonman Inc.
- Anisa, Y. A. (2012). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game untuk Mata Pelajaran TIK*. Skripsi Sarjana pada FPMIPA UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Arifin, Z. M. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Arikunto, S. (2003). *Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azuma, T. R. (1997). *A Survey of Augmented Reality*.
- Basori. (2012). *PENERAPAN METODE PROJECT WORK DALAM PEMBELAJARAN PRAKTIK UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PRAKTIK BODY OTOMOTIF PADA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK MESIN FKIP UNS TA 2012/2013*.
- Bransford, J., Brown, A., & Cocking, R. (1999). *How People Learn; Brain, mind, experience, and school*. Washington, DC: National Academy Press.
- BSNP. (2008). *Dalam Badan Standar Nasional Pendidikan*.

Fitry Rahmah, 2017

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERINTEGRASI MODEL CHILDREN'S LEARNING IN SCIENCE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK

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

- Chiu, M. (2000). Algorithmic Problem Solving and Conceptual Understanding of Chemistry by student at a local High School in taiwan., (hal. 20-38).
- Crawford, C. (1982). *The art computer Game design*.
- Domhan, T. (2010). Augmented Reality on Android Smartphone.
- Driver, R. e. (1985). *Children's Ideas And The Learning of Science*. Philadelphia: Open University Press.
- Du, Y., Miao, Z., & Cen, Y. (2014). Markerless Augmented Reality Registration Algorithm Based On Orb.
- Engkoswara. (1988). *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bina Aksara.
- Fox, J. (2011). *The Differentiated Instruction Book of Lists*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Green, T. D., & Brown, A. (2002). *Multimedia Projects in the Classroom*. United States of America: Corwin Press, Inc.
- Hake, R. R. (1999). Analizing Change/ Gain scores.
<http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>. Dipetik Mei 18, 2017
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanhonn, P., & Park, J.-I. (2014). Invisible Marker Tracking for AR. *Third IEEE and ACM International Symposium on Mixed and Augmented Reality*. Japan.
- Harmuni. (1959). Dalam *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani.
- Hartono, J. (2004). Dalam *METODOLOGI PENELITIAN BISNIS : Salah Kaprah dan Pengalaman-Pengalaman*. Yogyakarta: BPFE.
- Haruhisa , K., & Kato, T. (2011). A Marker-Less Augmented Reality Based on Fast Fingertip Detection for Smart Phones.
- Haryanto. (2012). *Pengertian Media Pembelajaran*. Dipetik April 27, 2014, dari <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran>
- Hasibuan, Z. A. (2007). Dalam *METODOLOGI PENELITIAN PADA BIDANG ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI*.

- Hofstetter, F. T. (2001). *Multimedia literacy Third edition*. New York: McGraw-Hill International Edition.
- Indriantono, N., & Supomo, B. (1999). Dalam *METODOLOGI PENELITIAN BISNIS untuk Akuntansi dan Manajemen*. Yogyakarta: BPFE.
- Janawi. (2013). *Metodologi dan Pendekatan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Juhanain. (2012). *Research and Development Metode Penelitian dan Pengembangan*. Dipetik Mei 24, 2016, dari http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196005051986032-JUHANAINI/Presentasi_Research_and_Development.pdf
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction :game-based methods and strategies for training and education*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Krevlen, D. v., & Poelman, R. (2010). Survey of Augmented Reality Technologies, Applications, and Limitation. *The International of Virtual Reality*, 1-20.
- Kunandar. (2007). *Guru Profesional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kustandi, & Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia.
- Leong, M. d. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif: Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Marlina, Zainuddin, & Annur, S. (2013). KEEFEKTIFAN MODEL CHILDREN LEARNING IN SCIENCE (CLIS) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR RASIONAL SISWA.
- Marneanu, Ebner, M., & Rößler, T. (2014). Evaluation of Augmented Reality Frameworks for Android Deveopment. *Interactive Mobile Technologies (IJIM)*.
- Munaf, S. (2001). *Evaluasi Pendidikan Fisika*. Bandung: Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas pendidikan matematika dan ilmu pengetahuan alam universitas pendidikan indonesia.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.

Fitry Rahmah, 2017

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERINTEGRASI MODEL CHILDREN'S LEARNING IN SCIENCE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK

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

- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Pawana, M. G., Suharsono, N., & Kirna, I. (2014). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PROYEK DENGAN MODEL ADDIE PADA MATERI PEMROGRAMAN WEB*.
- Posamentier, A. S., & Stepelman, J. (2002). *Teaching secondary mathematics techniques and enrichment units*. New jersey: Merrill Prentice Hall.
- Pranata, K. S. (2013). *Sistem Operasi Jaringan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Rahdiyanta, D., Hargiyarto, P., & Asnawi. (2014). *Pengembangan Model Pembelajaran Project-Work Berbasis Karakter Untuk Mata Kuliah Praktik*.
- RAHDIYANTA, D., HARGIYARTO, P., & ASNAWI. (2014). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT-WORK BERBASIS KARAKTER UNTUK MATA KULIAH PRAKTIK DI*.
- Rakim. (2008). *Desain Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ramadhani, A. M. (2014). *Implementasi Metode Project Based Learning Berbasis Multimedia Interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep siswa SMK*. Bandung: Skripsi.
- Reddi, U. V., & Mishra, S. (2003). *Integrating educational technology into teaching (3rd ed.)*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Riduwan. (2003). *Dasar - Dasar Statistika*. Bandung.
- Riduwan. (2004). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Roblyer, M., & Doering, A. H. (2010). *Integrating Educational Technology into teaching*. Boston: Pearson.
- Rohman, M. d. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Rosch. (1996). *Easy Way To Understand The Multimedia*. Boston: Allyn and Bacom.
- Ruan, K., & Jeong, H. (t.thn.). An Augmented Reality System Using QR Code as Marker in Android Smartphone.

Rusman. (2013). *Model - Model Pembelajaran*.

Fitry Rahmah, 2017

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERINTEGRASI MODEL CHILDREN'S LEARNING IN SCIENCE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK

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

- Rusman, d. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2005). *The Game Design Reader; A rules of play Anthology*. The MIT Press.
- Salwin, M. (1966). *Kemampuan Menerapkan Konsep Fisika Model CLIS*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi standar proses pendidikan* . Jakarta: Prenada.
- Santika, A. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Edutainment untuk Anak SD dengan teknik Gamifikasi berbasis Octalysis dan Machinations Framework. *Jurnal Teknik ITS*.
- Sariyono, K. E., & Nursaban, M. (2010). *Kartografi Dasar*.
- Siltanen, S. (2012). *Theory and applications of marker-based augmented reality*. Vuorimiehentie: VTT.
- Souza-Concilio, I. d. (2013). Games and Learning Management Systems : A Discussion about Motivational Design and Emotional Engagement. *XII SBGames*, 38-45.
- Subagio. (2002). *Pengetahuan Peta*. Bandung: ITB.
- Subiyanto. (1988). *Evaluasi Pendidikan dan Pengetahuan Alam*. Jakarta: Depdikbud.
- Sudjana. (1996). *Metode Statistika*. Bandung.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Proses Hasil Belajar*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. (2005). *Metode Penelitian Administrasi* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian* . Bandung: Alfabeta.
- Suwarto. (2010). *Perilaku Keorganisasian*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.

- Syafrina, A. (2000). Pengembangan model pembelajaran CLIS untuk meningkatkan keterampilan berfikir rasional siswa kelas III sekolah dasar pada konsep hewan dan benda. *Abstrak Tesis PPS UPI Bandung*, 20. Dipetik januari 16, 2017, dari <http://digilib.upi.edu/pasca/available/etd-1122106-095652/>
- Syukron. (2012). *Remidiasi Miskonsepsi siswa menggunakan Mindscaping Tentang Kalor di SMP*. Diambil kembali dari <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/1556/pdf> [31 Maret 2015]
- Uitdewiligen, F. (2010). *A Framework or Context-aware applications using augmented reality: A train station navigation proof-of-concept on Google Android*. University of Twente.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revoutionize Your Business*. Phladelphia: Wharton Digital Press.
- widodo, A. (2006). Taksonomi Bloom dan Pengembangan Butir Soal. *Buletin Puspendik*, 18-29.
- Wijaya, N. (1997). Penerapan Model Pembelajaran CLIS (Children Learning In Science) untuk meningkatkan konsepi siswa tentang sumber makanan dalam pembelajaran IPA-SD. *Magister PPS UPI Bandung*.
- Wijayanti. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Children Learning In Science (CLIS) dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran TIK.
- Y. Vianna, M. V. (2014). *Gamification. Inc. Recreating companies through games, Rio de Janeiro: MJV Tecnologia Ltda.*
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.