

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2000). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.Raja Garfindo Persada.
- Buzan, Tony dan Barry. (2008). *Memahami Peta Pikiran*. Bandung : Interaksara
- Daryanto. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- DePorter, Bobby. (2002). *Quantum Learning*. Bandung : Kaifa.
- Dillon, Teresa (2005) : *Adventure Games for Learning and Storytelling*. UK, Futurelab: Prototype Context Paper, Adventure Author
- Dimiyati, Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Green, Timothy D, & Brown, A. (2002). *Multimedia Project in The Classroom*. United States of America: Corwin Press, Inc.
- Hake, R. (1999). *ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES*. [online]. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Cipta Aditya Bakti.
- Haryanto. (2008). *Dasar Informatika & Ilmu Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- J Von Neuman and O. Morgenstern.(2004) *Theory of Games and Economic Behaviour*. New Jersey: Pricenton University Press.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, 2017

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA**

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

- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nesbit, J., Karen, B., & Tracey, L. (2007) Learning Object Review Instrument versi 1. *Tele Learning NCE, CANARIE Inc. and edu*. Source Canada. VOL 5
- Nilamsari, T. (2014). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Mind Mapping Berbantuan Multimedia Interaktif Pada Siswa Kelas V SD Gunungpati 01 Kota Semarang*. (Skripsi). Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Negeri Semarang.
- Nurzaqilah, D S. (2009). *Pengaruh Mind Mapping Terhadap Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Prensky, Mark. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging*. [Online]. Diakses dari: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf>
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, Nusa dan Hendarman. (2013). *Metode Riset Campur Sari*. Jakarta: PT.Indeks.
- Roestiyah NK. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Rusman, Kurniawan, Deni, Riyana & Cepi. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, arif, dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Ed. 1-15--.. Jakarta: Rajawali Pers. Rajagrafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric. (2003). *Rules Of Play: Game Design Fundamental*. United States of America: MIT Press.

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, 2017

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA**

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

- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakart: Kencana Pranada Media Group.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subiyanto. (1988). *Evaluasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sudhana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sutarni, Melania. (2011). Penerapan Metode Mind Mapping dalam Meningkatkan Kemampuan Mengerjakan Soal Cerita Bilangan Pecahan. Jakarta. *Jurnal Pendidikan Penabur*. Hlm. 26-33
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). (2013). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI.
- Wiguna, H S (2013). *Penerapan Model Mind Map dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*.(Skripsi). Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Pendidikan Indonesia.

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, 2017

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA**

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

