

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2010). *Stedman's Elektronik Medical Dictionary*. [Online]. Tersedia di : <http://www.medicaldictionary.com>. Diakses 28 Februari 2017.
- Adventuregamers. [Online]. Tersedia di: <http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547>. Diakses 17 Januari 2017.
- Ali, M. (2009). *Jurnal Edukasi. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*, 5(1).
- Arends. (2007). *Learning To Teach (Belajar Untuk Mengajar)*. New York : Mc Graw Hill Companies.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan : Edisi Kedua*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Armor. [Online]. Tersedia di : <http://www.armorgame.com>. Diakses pada 17 Januari 2017.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Alfabeta.
- Asih, N.M & Nilakusumawati, D.P.E. (2017). *Effectiveness Application of Auditory Intellectually Repetition (AIR) Learning Model to Improve Student Learning Outcomes on Subject Two Dimensional and Three-Dimensional Shapes, International Journal of Advanced Research (IJAR)*, 5(4), hlm 933-938.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.

- Chaplin, J. (1999). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Cheng, C. H & Su, C.H . (2012). *A Game-based learning system for improving student's learning effectiveness in system analysis course*. *Social and Behavioral Science*, hlm 669-675.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Elliott dkk. (2012). *Video Game Genre as a Predictor of Problem Use*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 3(15), hlm. 155-161.
- Gardner, Howard. (1993). *Multiple Intelligencies*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hake, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. [Online]. Tersedia di : <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>. Diakses 20 Maret 2017.
- Hasnanwati .dkk (2016). *Effectiveness Model of Auditory Intellectually Repetition (AIR) to Learning Outcomes of Math Student*. *International Journal of Education and Research*, 5(4), hlm 249-258.
- Hasanah, A. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Adventure Game dengan Menggunakan Model Pembelajaran AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Basis data*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- 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 Pembelajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Humaira, H. (2012). *Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, and Repetition pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII Siswa MTsN 2 Bukit Tinggi*.

Kiki Muhammad Rizky, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME DENGAN MODEL AUDITORY, INTELLECTUAL, REPETITION (AIR) UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN BASIS DATA

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

[Online]. Tersedia di: <http://herlinahumaira.blogspot.com/proposal-penelitianherlina-humaira.html>. Diakses 12 Februari 2017.

Isjoni. (2010). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.

Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia.

Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Refika Aditama.

Linuwih, S., N. O. E. Sukwati. (2014). *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia. Efektivitas Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Konsep Energi Dalam*, 10 (2), 158-162.

Maulana, A. (2012). *Model Pembelajaran AIR untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.

Meier, D (2002). *The Accelerated Learning*. Bandung : Kaifa.

Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Neisser, R. (1976). *Cognition and Reality*. San francisco : W. H. Freeman and Co.

Nesbit, Belfer, & Vargo. (2007). *LORI (Learning Object Review Instrument) versi 1,5 : user manual*. [Online]. Tersedia di : <https://www.transplantedgoose.net>LORI1.5.pdf>. Diakses 20 Maret 2017.

Newby, T.J dkk. (2006). *Educational Technology for Teaching and Learning*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Merrill Prentice Hall. [Online]. Tersedia di: <http://books.google.co.id>. Diakses 28 Oktober 2016.

Kiki Muhammad Rizky, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME DENGAN MODEL AUDITORY, INTELLECTUAL, REPETITION (AIR) UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN BASIS DATA

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

- Rohendi, D., Sutarno, H., & Lestari, L. (2011) *Portal Jurnal UPI. Penerapan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Aplikasi Siswa Pada Mata Pelajaran TIK*, 4(1).
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sodikin., Noersasongko, E., dan Pramudi, Y. T. C., (2009). *Jurnal Teknologi Informasi. Penyesuaian dengan Modus Pembelajaran Untuk Siswa SMK Kelas X*, 5(2), 740-754.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI.
- Sukardi. (2003). *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Suprihatiningrum, J. (2013) *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Cetakan pertama. Ar-Ruz Media. Yogyakarta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Busana Pustaka.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Busana Pustaka.

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Group.

Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia di: <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. Diakses 28 Oktober 2016.

Kiki Muhammad Rizky, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME DENGAN MODEL AUDITORY, INTELLECTUAL, REPETITION (AIR) UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN BASIS DATA

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

Kiki Muhammad Rizky, 2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME DENGAN MODEL
AUDITORY, INTELLECTUAL, REPETITION (AIR) UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA PADA MATA
PELAJARAN BASIS DATA**

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