

DAFTAR PUSTAKA

- Andresen, B. B., & Brink, K. (2013). *Multimedia in Education Curriculum*. Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education.
- Arends, R. I. (2008). *Learning to teach*. newyork: McGraw-hill company.
- Arifin, Z. (2013). *Penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2003). *Dasar-dasarevaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Batson, L., & Feinberg, s. (2005). Game Designs that Enhance Motivation and Learning for Teenagers. *Electronic Journal for the Integration of Technology in Education*, 5.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital : Dasar Teori dan Pengembangannya* . Yogyakarta: Andi.
- Daryanto, T. (2005). *Sistem Multimedia dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hariyanto, B. (2012). *Sistem Operasi*. Bandung: Informatika.
- Haryanto, H. (2010). Pendidikan moral dengan menggunakan sistem reward dalam game imersif. <https://www.researchgate.net/publication/257409633>
- Hofstetter, F. T. (2001). *Multimedia Literacy*. Irwin/McGraw-Hill.
- hyperstudio. (2012). computer software. In munir, *multimedia* (p. 23). bandung: alfabeta.
- J.Thorn, W. (1995, 4). Point To Consider When Evaluating Interactive Multimedia. *The internet TESL Journal*, 2. Retrieved 5 18, 2015, from <http://iteslj.org/Articles/Thorn-EvalueConsider.html>

Inggita Alifia, 2017

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBENTUK GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA**

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

- Kurniawan, H., & Istiningrum, A. A. (2012). Penerapan metode pembelajaran kooperatif teknik Think Pair Share untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi kompetensi dasar menghitung mutasi dana kas kecil siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun ajaran 2011/2012. 114-134.
- M. Suyanto. (2005). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Mappaese, M. Y. (2009, 10 2). Pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar programmable logic controller (PLC) siswa kelas III jurusan listrik SMK Negeri Makassar.
- Martono, K. T. (2011). Perancangan game edukasi “Fish Identity” dengan menggunakan java. *1*.
- Megawati, Y. D. (2012). Model pembelajaran kooperatif tipe team assisted individualization dalam meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 1 SMAN Banjarnegara tahun ajaran 2011/2012.
- Miarso, Y. (2005). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Munir. (2012). *Multimedia : konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- N, R. (2011, 8 23). *Pengajar Cerdas dengan Joyful Learning*. Retrieved from <http://www.bppk.depkeu.go.id/berita-medan/12041-pengajar-cerdas-dengan-joyful-learning>
- Organization For Economic and Development (OECD)*. (2015, 9). Retrieved from www.OECD.org.
- Premana, I. Y., Suwarsono, N., & Tegeh, I. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Produksi Gambar 2d
Inggita Alifia, 2017
 IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
 BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBENTUK GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL
 BELAJAR SISWA
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk Bidang Keahlian Multimedia Di Sekolah Menengah Kejuruan.
http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_tp/article/view/792.

Retrieved from <http://pasca.undiksha.ac.id>:

Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering 7th edition*. [Online]. Diakses dari:
<http://www.webcourses.ir/dl/Software-Engineering.pdf>.

Rivai, A., & Sudjana, N. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Rogers, S. (2010). *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. John Wiley & Sons.

Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Savery, J. R., & Duffy, T. M. (1994). *Problem Based Learning: An instructional model and its constructivist framework*. Retrieved from
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.35.4403>

Savery, j. R., & Duffy, T. M. (2001). Problem Based Learning : an instructional model and its constructivist framework.

Setyawan, R. (2014). *SISTEM OPERASI Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Surakarta: Mediatama.

setyowibowo, H. (2012, 10 13). Retrieved 2 12, 2016, from Leapinstitute.com:
<http://leapinstitute.com/article/prilaku-positif-dalam-pembelajaran>

Stallings, W. (2005). *Operating System Internal and Design Principles*, (Vol. IV). Jakarta, J: Indeks.

Sudjana, N. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Inggita Alifia, 2017

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
 BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBENTUK GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL
 BELAJAR SISWA**

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

- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprpto. (2006). Peningkatan kualitas pendidikan melalui media pembelajaran menggunakan media teknologi informasi disekolah. *jurnal ekonomi dan pendidikan* .
- Suseno, A. (2010, 2 23). Retrieved from [http://argosus.wordpress.com/2010/02/23/manfaat-game-dalam-kegiatan belajar/](http://argosus.wordpress.com/2010/02/23/manfaat-game-dalam-kegiatan-belajar/)
- Suyanto. (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Taufik, A. M. (2009). *Inovasi Pendidikan Melalui problem Based Learning*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia (UU) Nomor 20 Tahun 2003 (20/2003) Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (n.d.).
- wulandari, B. (2013). pengaruh problem based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar vlc di smk.
- Zin, N. M., Jaafar, A., & Wong, S. Y. (2009). Digital Games-Based Learning (DGBL) model and development methodology for teaching history. *WSEAS TRANSACTIONS on COMPUTERS*.

Inggita Alifia, 2017

*IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBENTUK GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA*

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