

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, Y. A. (2012). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis game untuk mata pelajaran TIK. (Skripsi)*. Bandung: Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arikunto, P. D. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan [Edisi 2]*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi aksara.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bjeki, D. D. (2014). E-teacher in inclusive e-education for students with specific learning disabilities. *Social and Behavioral Sciences* 128, 128 – 133.
- Bonebright, T. H. (2008). Evaluation of Spatial Abilities Within a 2d Auditory Platform Game. *Ccomputers and Accessibility*, 205-236.
- Chandra, R. (2016). PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA SMK MELALUI PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK GAME DALAM INQUIRY TRAINING MODEL. 33-34.
- Damar, P. (2016). *Bikin Game Tanpa Coding Dengan Construct .* Yogyakarta: Andi.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dave, M. (2002). *The Accelerated Learning Handbook, terj, Rahmani Astuti*. Bandung: Kaifa.

**Ihsan Arief Budiman, 2017**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL AIR (AUDITORY, INTELLECTUALLY, REPETITION) UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI**

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

- Dementiev, Y. D. (2015). Pedagogical Aspect of Applied Software Packages and Computer Technologies use in student's Education. *ocial and Behavioral Sciences* 206, 289 - 294.
- Dimiyati, M. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: P.T. Rineka Cipta.
- Ernest, A. (2010). *Fundamentals of games design 2nd edition*. Barkeley: New Riders Publishing.
- Fanfarelli, J. d. (2015). MEDULLA: A 2D SIDESCROLLING PLATFORMER GAME THAT TEACHES BASIC BRAIN STRUCTURE AND FUNCTION. *Well played, a journal on video games, value and meanings*, 7-29.
- Griffiths, M. (2002). The educational benefits of video games. *Education and Health*, 48.
- Handriyantini, E. (2009). Permainan edukatif berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar. *E-Indonesia inviative*, 130.
- Hisyam, B. (2008). *strategi pembelejaran aktif*. Yogyakarta: CTSD.
- Humaira, H. (2012). Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, and Repetition pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII Siswa MTsN 2 Bukit Tinggi.
- Koesnandar, A. (2006). *Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif*. *Jurnal Teknodik No. 18/X/TEKNODIK/JUNI/2006*. Jakarta: PUSTEKOM.
- Magnesen, V. (1983). *Innovatve Abstracts 5:25 National Institue for Staff and Organizational Development*. Texas: University of Texas, Austin.
- Malone, T. W. (1987). Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning. *Aptitude, Learning, and Instruction Vol ume 3: Conative and Affective Process Analyses* , 2.

**Ihsan Arief Budiman, 2017**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL AIR (AUDITORY, INTELECTUALLY, REPETITION) UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI**

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

- Miki Tjandra, I. I. (2012). PERANCANGAN PERMAINAN DIGITAL KISAH DEWA RUCI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN WAYANG BAGI REMAJA. *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia Vol.04 No.1* , 21-35.
- Munif, A. (2013). *Sistem Operasi Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Direktorat jenderal peningkatan mutu pendidik & tenaga kependidikan.
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis TIK*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia : konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nesbit, T. L. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *International Forum of Educational Technology & Society (IFETS)*, 44.
- Phillips, R. (1997). *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia*. London: Kogan Page.
- Praptinasari, S. S. (2012). Pengaruh penerapan model pembelajaran assurance, relevance, interest, assesment, and satisfaction (ARIAS) terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA SMA Al-Islam 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Biologi, 4 (1)*, 78-88.
- Prensky, M. (2001). Digital Game Based Learning. *Fun, Play and Games : What Makes Game Engaging 05*, 1-30.
- Roedavan, R. (2017). *Construct 2 Tutorial Game Engine* . Jakarta: INFORMATIKA.
- Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Rusman, K. D. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, A. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dekdikbud dan CV Rajawali.

Ihsan Arief Budiman, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL AIR (AUDITORY, INTELLECTUALLY, REPETITION) UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI

- Sanjaya, W. (2006). *strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Selviana, I. W. (2014). Perbedaan Model Pembelajaran Air (Auditory, Intellectually, Repetition) dengan Model Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Fisika pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Biromaru.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz media.
- Silberman, M. L. (2006). *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.
- Sudjana, N. d. (2011). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Batu Algesindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2003). *Common Text Book Strategi Pembelajaran Matematika Contemporer*. Bandung: JICA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sumartono, A., & Lutfi, A. (2014). PEMBUATAN GAME EDUKASI PLATFORMER PERJALANAN MIMPI ALFI MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2.
- Tjandra, m. I. (2012). Perancangan Permainan Digital Kisah Dewa Ruci Sebagai Media Pengenalan Wayang Bagi Remaja. *Komunikasi visual dan multimedia*, 21-35.
- Ünlü, Z. K. (2011). The effect of three different teaching tools in science education on the students' attitudes towards computer. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 15, 2652–2657.

**Ihsan Arief Budiman, 2017**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL AIR (AUDITORY, INTELECTUALLY, REPETITION) UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI**

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

**Ihsan Arief Budiman, 2017**

*RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL AIR (AUDITORY, INTELLECTUALLY, REPETITION) UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI*

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