

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, A.(2012). *Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Jetis (Online)*. Tersedia di : <http://eprints.uny.ac.id/7552/> (17 Mei 2017)
- Adams, Ernest. (2010). *Fundamentas of Game Design Second Edition*. Barclays : New Riders Publishing. Anonim.
- Ali, Muhammad. (2009). *Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektro Magnetik*. Jurnal Edukasi Volume 5 Nomor 1. Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta : Tidak Diterbitkan.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Cetakan Ke-15. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yoyakarta: Gava Media.
- Dimiyati & Mujiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Djohar, As'ari.(2008). *Perspektif Pendidikan Menengah dan Kejuruan Dalam Menyiapkan Tenaga Kerja yang Siap Mendukung Proses Pembangunan di Berbagai Bidang. Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar Tetap Dalam Ilmu Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Teknik Mesin FPTK*. UPI Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Etunas. (2013). *Teori Game*. Tersedia di : <http://www.etunas.com/web/teori-game.htm>. (diakses 17 Mei 2017)
- Haryanto. (2010). *'Metode Permainan Dalam Pembelajaran'*. Tersedia di (<http://www.belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>). Di akses tanggal 14 Oktober 2017.

- Hasrul. (2010). '*Langkah-langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif*'. Jurnal MEDTEK Volume 2 Nomor 1.
- Hendri, Samuel. (2010). *Cerdas Dengan Game*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ismail, Andang. (2009). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Meltzer, D.E. (2002). *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gain in Physics: A Possible Variable in Diagnostic Pretest Score*. *Am. J. Phys.* 70. (2). 1259-1267. [online]. Tersedia: (<http://www.physics.lastate.edu/per/does/addendum-on-normalized-gain.pdf/>).
- Montgomery, Douglas C. (2005). *Introduction to Statistical Quality Control Fifth Edition*. Jhon Wiley & Son, Inc : New York.
- Munir dan Zairian, Halimah Badioze. (2001). *Metodologi Pengembangan Multimedia dalam Pendidikan (Studi Kasus terhadap Poyek : Multimedia In Education For Literacy (AIEL))*, Universitas Kebangsaan Malaysia. Member Pendidikan, Nomor 2 Tahun XXI. Bandung: UPI.
- Munir, Abdullah.(2010). *Pendidikan Karakter Membangun Karakter Anak sejak dari Rumah*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Munir. (2010). *Gerbang TIK Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung: UPI Press.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prayoga, S.H., dan Sensue, D.I. (2010). *Analisis Usability pada Aplikasi Berbasis Web Dengan Mengadopsi Model Kepuasan Pengguna (User Satisfaction)*. Depok: Universitas Indonesia.
- Ruseffendi. (2005). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non Ekstra Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Schell, Jesse. (2008). *The Art Of Game Design*. Burlingston: Morgan Kaufman Publisher.

Abdul Aziz, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN MODEL DIRECT INSTRUCTION PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

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

- Sofyan, Hadi.(2012). *Pembelajaran Kooperatif Think Pair Square Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa SMK Pada Sub Materi Pokok Korosi Logam*. Universitas Pendidikan Indonesia : Tidak Diterbitkan.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Method)*. Edisi Keempat. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. Ar. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: FPMIPA UPI.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Tianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahono, Romi Satrio. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. (<http://www.romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>). Di akses tanggal 14 Oktober 2017 Pukul 23.00.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wartono, Exy. (2015). *Penerapan Model Flipped Classroom Berbantuan Multimedia berbasis Adventure Game untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Mata Pelajaran Sistem Komputer*. Skripsi UPI: Tidak diterbitkan.