

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, P. D. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan [Edisi 2]*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badarudin, S. (n.d.). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*.
- Bagus. (2015, Januari 22). *Node Webkit NW.js*. Retrieved from CODEPOLITAN: <https://www.codepolitan.com/node-webkit-sekarang-nw-js>
- Balsamiq Studios, L. (2017). *Mockups Application Overview*. Retrieved from Mockups for Desktop: <https://docs.balsamiq.com/desktop/overview/>
- Bhimavaram. (2016). Multimedia In The Classroom. *Journal of English Language and Literature (JOELL) an International Peer Reviewed Journal Vol 3, SPL Issue 1,*.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdaya.
- DePorter, B. &. (2004). *Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. . Bandung: Kaifa.
- DePorter, B. (2010). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Elspeith McKay Minghui Qian , Y. H. (2015). Investigating the Impact of Learners' Learning Styles on the Acceptance of Open Learner Models for Information Sharing. *Australasian Conference on Information Systems; Information sharing and open learner models* .
- Gd. Raga, A. L. (2014). Implementasi Model Pembelajaran CAK Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IVB SD NO.2 Banyuasri. *e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol: 2 No: 1, 7-8*.
- Gd. Raga, A. L. (2014). Implementasi Model Pembelajaran VAK Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa kelas IVB SD NO.2 BAnyasari. *e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol: 2 No: 1, 6-9*.

- Imam Gunawan dan Anggraini Retno P. (n.d.). Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran , Pengajaran, dan Penilaian. *Jurnal PGSD FIP IKIP PGRI Madiun*.
- J. N. (2016). Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Undip*, 56-63.
- Johan. (2011, Juli 31). *Adobe Premiere*. Retrieved from Ilmu Grafis: <http://www.ilmugrafis.com/adobe-premiere.php?page=mengenal-adobe-premiere>
- L. d. (2010). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. A Bridged Edition*. Celeban Timur UH III/548 Yogyakarta 55167: PUSTAKA BELAJAR.
- Mande, A. (2016, Mei). *Membuat Media Pembelajaran Dengan Construct 2*. Retrieved from Luwu Raya: <http://www.luwu-raya.com>
- Maulana, Andea Nurellah Regina Lichteria;. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Visual, Auditorial, dan Kinestetik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Ilmiah Vol.1 No.1*.
- Miler. (2007). Desain Proyek Efektif: Kerangka Kerja Kecakapan Berpikir. *Resources Cited in Assesing Projects*, 1.
- 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.
- O. K. (2016). Penerapan Model Visualization Auditory Kinesthetic (VAK) dengan Multimedia dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Tentang Perkembangan Teknologi Pada Siswa Kelas IV SDN 5 Kebumen Tahun Jaran 2015/2016. *KALAM CENDEKIA, Volume 4, Nomor 6.1, hlm. 649 – 654* .
- Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M. (2013). *Landasan Pembelajaran*. Singaraja-Bali: Undiksha Press.
- Reni Dwi Lestari. (2015, Mei 15). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran VAK (Visual, Auditori, Kinesthetic) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Tanjungrejo 2 Malang*. Retrieved from <http://library.um.ac.id/free-contents/new-karyailmiah/detail.php/52457.php>.

- S. M. (2013). Relationship between VAK Learning Styles and Problem Solving Styles regarding Gender and Students' Fields of Study. *Journal of Language Teaching and Research, Vol. 4, No. 4, pp. 700-706, 1.*
- Santoso, L. W. (2013). *Pusat Komputer Universitas Kristen Petra*. Retrieved from Pelatihan Microsoft Visio Professional 2010: <http://puskom.petra.ac.id/assets/Uploads/file-pdf/Visio2010.pdf>
- Santyasa, I. W. (2007). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru-Guru SMP dan SMA di Nusa Penida.*
- Sawa, B. B. (2014, Juni 09). *Photoshop Vs Illustrator Vs Indesign*. Retrieved from DUMET School: <https://www.dumetschool.com/blog/Photoshop-Vs-Illustrator-Vs-Indesign>
- Scirra Ltd, S. 1. (2017). *Construct 2*. Retrieved from Scirra Ltd: <https://www.scirra.com/construct2>
- Shoimin, A. d. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Solihah, Nia Karuniawati. (2016). Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbantuan Adventure Game Dengan Model Visualization Auditory Konesthetic (VAK) untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMK. *Jurnal Skripsi*.
- Sudrajat, A. (n.d.). Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukani. (2013, September 11). *Membuat Video Animasi Pembelajaran Dengan Powtoon*. Retrieved from <http://guraru.org/guru-berbagi/membuat-video-animasi-pembelajaran-dengan-powtoon/>
- T. H. (2011). Gaya Belajar Santri Dalam Memahami Materi Wawasan Kebangsaan Di Pondok Pesantren Zainul Hasan Genggong Probolinggo.
- Wahyuni, B. d. (2008). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta: R-Ruzz Media.
- Yoto. (2013). Pendidikan Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Professional*, 1.

Hazmi Nur Fadhilah Tauhid, 2017

IMPLEMENTASI MODEL VISUALIZATION AUDITORY KINESTHETIC DENGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA SMK

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

