

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus Nilwan. (1998). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Graffindo Persada
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Bretz, Rudi. (2003). Makalah Media Pembelajaran. [Online]. Diakses dari: <http://mynameisobos.blogspot.com/2013/10/makalah-media-pembelajaran.html>.
- Bronstring, M. (2012). *What are Adventure Game?.* [Online]. Tersedia: <http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547>
- Damar, P. (2015). *Bikin Game Tanpa Coding dengan Construct 2*. Jakarta: Andi Publisher.
- Daryanto. (2013). *Strategi dan Tahapan Mengajar*. Bandung: CY Yrawa Widya.
- Djamarah. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdikbud. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan. Jakarta: Depdikbud.
- Demuth, E. (2005). *Meningkatkan Potensi Belajar Melalui Gerakan dan Sentuhan*. [Online]. Tersedia: <http://id.scribd.com/doc/192684930/Elis-Braingym>
- Dewi, K. (2015). *Rancang Bangun Multimedia Interaktif Games Berbasis Model Meaningful Instruction Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar di SMK*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI, Bandung.
- Djamarah, Syaiful Basri. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

- Fithri. (2014). *Brain Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Komunikasi Matematis Serta Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI, Bandung.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2012). Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Penilaian. *Jurnal FIP IKIP Madiun*, 20.
- Hanna, P. Video Game Technologies. [Online]. Tersedia: <http://www.di.ubi.pt/tjv/teoricass/01-genres.pdf>.
- Henry. (2010). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Yogyakarta: Kompas Gramedia.
- Husein, Umar. (2011). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis Edisi 11*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Jensen, E. (2008). *Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak. Brain-Based Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Jensen, E. (2011). *Pembelajaran Berbasis Otak-Paradigma Pengajaran Baru*. Yogyakarta: PT Indeks
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Melani, T. (2015). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Game Dengan Model Brain Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI, Bandung.
- Meltzer, D.E. (2002). *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics : A Possible "Hidden Variable" in Diagnostics Pretest Scores*. Dalam *American Journal Physics*. Vol 70(12). 27 halaman.
- Moedjiono, Dimiyati. (1992). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Newby, T.J. dkk. (2006). *Educational Technology for Teaching and Learning*. Upper Saddle River, NJ : Pearson Merrill Prentice Hall.

- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapa'at, A. (2009). *Brain Based Learning* . [Online]. Diakses dari <http://matematika.upi.edu/index.php/brain-based-learning>.
- Scirra. (2017). *What is Construct 2?*. [online]. Tersedia: <https://www.scirra.com/construct2> [juni 2017].
- Smaldino, Sharon. (2000). *Intructional Technology and Media For Learning*. Upper Sanddle River: Pearson Merrill Pretince Hall.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum Pembelajaran. (2011). *Kurikulum & Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kutekpen FIP UPI.
- Triyono. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Wahyuni, Y. (2016). *Implementasi Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Game dengan Model ARCS untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa SMK*. (skripsi). Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Yusufhadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.