

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. (2015). *Membangun Sistem Jaringan Komputer untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi Medcom.
- Alison, Cullinane. (2010). Bloom's Taxonomy and its Use in Classroom Assessment. Retrieved December 26, 2016, from [http://www.nce-mstl.ie/\\_fileupload/Formative Assessment Classroom Techniques.pdf](http://www.nce-mstl.ie/_fileupload/Formative%20Assessment%20Classroom%20Techniques.pdf)
- Anas, Sujono. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Perseda.
- Andrea. (n.d.). Jaringan-Aktif-Masa-Depan-Jaringan-Komputer-Dan-Komunikasi.Pdf.
- Angela, McFarlane. (2014). Teachers Evaluating Educational Multimedia (Teem). Retrieved from <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131506000406>.
- Apperley, T. (2010). What games studies can teach us about videogames in the english and literacy classroom. *Australian Journal of Language and Literacy*, 14(1), 1.
- Arends, R. (2008). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran cetakan ke 15*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Ashly. (2011). Panduan Pemula Menggunakan Construct 2. Retrieved December 5, 2016, from <https://www.scirra.com/tutorials/37/panduan-pemula-menggunakan-construct-2/id>.
- Barmpoutis, A., Anthony, L., dan Eugene, W. (n.d.). Exploration of Kinesthetic Gaming for Enhancing Elementary Math, 1–4.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital - dasar teori dan pengembangan*. Yogyakarta: Andi.
- Bloom B.s, M. G. (1981). *Evaluation to Improve Learning*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Bordini, R. A., Otsuka, J. L., Beder, D. M., Fonseca, L. F., Freitas, P. A. G. De, Nunes, A. A., ... Oliveira, M. R. G. De. (2015). Musikin??sia - An educational adventure game for keyboard learning. *Proceedings - IEEE 15th International Conference on Advanced Learning Technologies: Advanced Technologies for Supporting Open Access to Formal and Informal Learning, ICALT 2015*, 142–146. <https://doi.org/10.1109/ICALT.2015.90>
- Cisco Systems. (2008). IPv6 Addressing. *Cisco Systems*, 6, 28. <https://doi.org/10.1093/carcin/bgt436>

- Connolly, T., Begg, C. (2010). *Database Systems: a practical approach to design, implementation, and management. 5th Edition*. America: Pearson Education.
- D.E Meltzer. (2002). The Relationshi[ between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Grains in Physics: A Possible “Headden Variable” in Dagnotice Pretest Scores. *American Jurnal Physics*, 70, 1–27.
- Darmawan. (2012). Media pembelajaran berbasis *game* adventure dengan video *game* didalamnya. 1, 4, 192–196.
- Dave, Cheffey. (2009). *E-Business and E-Commerce Management. 4th Edition*. Prentice Hall inc: New Jersey.
- David, Dailey. (2011). Tutorial Penggunaan Inkscape. Retrieved December 7, 2016, from <https://inkscape.org/en/>
- DePorter. (2010). *Quantum Teaching*. Bandung: KAIFA.
- Dwi, Priyanto. (2010). *Cara Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian*. Yogyakarta: Gava Media.
- Febrian. (2011). Pembelajaran berbasis *game* dengan pendekatan model VAK, 3, 135–140.
- G. Lancaster. (2001). *Excel HSC, Software Design & Development*. Pascal Press.
- Gleen .J. (2010). *Computer Science 7 Edition*. Jakarta: Erlangga.
- Hartono, Rudi. (2013). *Ragam Model Pembelajaran*. Jakarta: Diva Pres.
- Hasrul. (2009). Pemahaman Tentang Gaya Belajar. *Media Edukasi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan (Medtek)*, 2, 1–9.
- Hendriana, Y., & Ariyana, R. Y. (2015). Multimedia adventure *game* folklore “Doyan Nada” for improving the cultural understanding of Sasak (Lombok) to children. *2015 International Seminar on Intelligent Technology and Its Applications, ISITIA 2015 - Proceeding*, 251–256. <https://doi.org/10.1109/ISITIA.2015.7219987>
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia.
- Heriyanto, F. (2010). Perbandingan Internet Protocol Versi 4 Dan Versi 6. *Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya*, 6.
- Hidayah, N. (2015). JURNAL DAYA MATEMATIS, Volume 3 No. 2 Juli 2015 STUDENTS ACTIVITIES IN SOLVING MATHEMATICS VERBAL QUESTIONS BASED ON VAK LEARNIG STYLES 1, 3(2), 116–125.
- Hofstetter, F. . (2001). Multimedia Literacy. Retrieved from Irwin/McGraw-Hill
- Hurd, D., & Jenuings.Erin. (2009). *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*.
- Invaders, S. (2005). Synthetic Players. *Human IT*, 7(3), 57–77.
- Irzam, Herdiansyah. (2005a). *Computer Networking*. Jakarta: PT. Glora Aksara

Sifa Sajaatun Nisa, 2017

**MODEL PEMBELAJARAN VISUAL AUDITORY KINESTHETIC (VAK) DENGAN PENDEKATAN GAMES ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**

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

Pratama.

Irzam, Herdiansyah. (2005b). *Computer Science 7th Edition*. Jakarta: PT. Glora Aksara Pratama.

Iwan, Sofayana. (2013). *Membangun Jaringan Komputer*. Bandung: Informatika.

J. Smed, & Hakonen. (2003). *towards a definition of a computer game : techical Report no 553 technical report*. Turku: University of Turku Departement of information technology.

Jean, Piaget. (1995). *Sociological Studies*. London: Routledge.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2012). Balai Pustaka, Depdikbud. Jakarta.

Katie Larsen McGlarty, A. O. P. M. F. R. P. D. V. V. A. M. (2012). A Literature Review of Gaming in Gaming. *Gaming in Education*, (June), 1–36. <http://doi.org/http://dx.doi.org/10.1108/17506200710779521>

Kebudayaan, K. P. dan. (n.d.). *Undang-Undang no 20 tahun 2003*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.

Khaouam, M. (2016). IP Subnetting, 2(5), 3–8.

Marlan. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kuantum Tipe Visual Auditori Kinestetik ( Vak ) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X 3 Man Sungai Gelam Oleh Marlan A1c310026 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. *Artikel Ilmiah*. Retrieved from [http://www.e-campus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data/pdf/jurnal\\_mhs/artikel/A1C310026.pdf](http://www.e-campus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data/pdf/jurnal_mhs/artikel/A1C310026.pdf)

Marselina. (2014). Jenis - Jenis Multimedia. Retrieved November 27, 2016, from <http://ncellina.blogspot.co.id/2014/01/jenis-jenis-multimedia.html>.

Mikha, Agus Widiyanto. (2013). *Statistik Terapan*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Moura. (2015). *Using Arcade Game to Engage Students in the Learning of foreign and mother languages*. EAI Endorsed Transaction On E-Learning.

Muchlisin, Riadi. (2014). Multimedia dalam Pembelajaran. Retrieved December 16, 2016, from <http://www.kajianpustaka.com/2013/02/multimedia-dalam-pembelajaran.html>.

Muhammad, Luthil Hakim. (2011). Teori Belajar dan Pembelajaran-Konsep Belajar dan Pembelajaran. Retrieved December 27, 2016, from <http://blog.uin-malang.ac.id/unchieblog/2011/04/07/tepri-belajar-dan-pembelajaran-konsep-belajar-dan-pembelajaran.html>.

Mulyani, S. (2015). Kinestetik ( Vak ) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri 2 Sribit, (94), 87–106.

Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Munir. (2014). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Antimicrobial

Sifa Sajaatun Nisa, 2017

**MODEL PEMBELAJARAN VISUAL AUDITORY KINESTHETIC (VAK) DENGAN PENDEKATAN GAMES ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**

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

- agents and chemotherapy* (Vol. 58). <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Nana, Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Penerbit Rosada.
- Nesbit, B., & Vargo. (2002). LORI (Learning Object Review Instrument) Versi 1.5.
- Newby .T. (2006). *Educational Technologi for Teaching and Learning*. Upper Saddle River: Person Merrill Prentice Hall.
- Ngalimun. (2012). Tahap-tahap model pembelajaran VAK. Retrieved November 30, 2016, from <http://ngalimun.co.id/2013/03/tahap-model-pembelajaran-vak.html>
- Nisa. (2016). No Title Pendidikan Indonesia Berada di Peringkat ke 57 Dunia Versi OECD. Retrieved November 24, 2016, from <http://edupost.id/internasional/pendidikan-indonesia-berada-di-peringkat-ke-57-dunia-versi-oecd>
- Nurelah. (2013). Model Pembelajaran VAK. Retrieved December 26, 2016, from <http://dewinure130.blogspot.co.id/2013/03/model-pembelajaran-vak.html>
- Pramujabi. (2015). Indonesia Peringkat ke- 57 EDI dari 115 Negara Tahun 2014. Retrieved November 24, 2016, from <http://www.kemenkopmk.go.id/artikel/indonesia-peringkat-ke-57-edi-dari-115-negara-tahun-2014>
- Prensky, M. (2001). The Digital *Game*-Based Learning Revolution. *Digital Game-Based Learning*, 1(1), 1–19. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12.001>
- Pressman. (2010). *Software Enginnering: Apractitioner Approach*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Priyono. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Edu Games Adventure pada Standar Kompetensi Mengistalasi PC*. SMK 1 Tuban.
- Pulsipher.L. (n.d.). *Game Design : How to create Video and tabletop Games, strat to finish*. North Carolina: McFarland.
- R.R Hake. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. American Educational Research Assocation, 1.
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan *Game* Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 44–49. <https://doi.org/10.14710/JTSISKOM.4.1.2016.44-49>
- Rambe, H. H. (n.d.). the Effect of Using Visual , Auditory , Kinesthetic ( Vak ) Learning Model on Students ' Achievement, 1–11.
- Rintayati, P. (2016). Mengenal Asam Basa Melalui Model Pembelajaran Visual , Auditory , Kinesthetic ( Vak ) Berbasis *Eksperiment* Pada Siswa Kelas 5

Sifa Sajaatun Nisa, 2017

**MODEL PEMBELAJARAN VISUAL AUDITORY KINESTHETIC (VAK) DENGAN PENDEKATAN GAMES ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**

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

Sekolah Dasar N Mbelik Kecamatan Jebres Surakarta, 142–150.

- Riyana, C., & Rudi Susilana. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: C.V Wacana Prima.
- Rizqyawan, M. I., & Hermawan, G. (2016). Adventure game as learning media for introducing music interval and ear training to kids. *Proceedings of the 2015 International Conference on Automation, Cognitive Science, Optics, Micro Electro-Mechanical System, and Information Technology, ICACOMIT 2015*, 172–175. <https://doi.org/10.1109/ICACOMIT.2015.7440200>
- Rodriguez, R., Blazquez, M., Lopez, B., Castro, M., Cristobal, E. S., & Martin, S. (2015). Educational games for improving the teaching-learning process of a CLIL subject: Physics and chemistry in secondary education. *Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE, 2015–February*(February). <https://doi.org/10.1109/FIE.2014.7044064>
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Ruzzel. (2012). *Game adventure with Visual Auditory models*. 2, 3, 432–437.
- Samiyanto. (2014). Definisi Multimedia Interaktif. Retrieved December 16, 2016, from <https://samiyantoso.wordpress.com/mengajar/desain-multimedia-interaktif/definisi-multimedia-interaktif/>.
- Sean, Coughlan. (2015). Asia peringkat tertinggi sekolah global, Indonesia nomor 69. Retrieved from [http://www.bbc.com/indonesia/majalah/2015/05/150513\\_majalah\\_asia\\_sekolah\\_terbaik](http://www.bbc.com/indonesia/majalah/2015/05/150513_majalah_asia_sekolah_terbaik). [
- Shelly, dan Velmaart. (2011). *Discovering Computer “Menjelajah Dunia.”*
- Simpson, E., & F. Clem. (2008). Video Game in the Middle School classroom. *Middle School Jurnal*, 116–122.
- Singgih, Susanto. (2001). *Mengolah Data Statistik Secara Profesional*. Jakarta: PT. Alex Media.
- Singh, D. A. K. (2015). Internet Protocol ( IP ) Address – Subnetting and Supernetting. *International Journal of Emerging Trends & Technology in Computer Science (IJETTCS)*, 4(5), 87–90.
- Siwi, M. K., & Yuhendri, L. V. (2016). Analysis Characteristics of Learning Styles VAK ( Visual , Auditory , Kinesthetic ) Student of Banks and Financial Institutions Course, (2002), 437–446.
- Sugiyanto. (2008). *Model-Model Pembelajaran Kooperatif*. Surakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2010). *Evaluasi Pendidikan, Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.

Sifa Sajaatun Nisa, 2017

**MODEL PEMBELAJARAN VISUAL AUDITORY KINESTHETIC (VAK) DENGAN PENDEKATAN GAMES ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**

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

- Sunaryo. (2014). Interaktif Multimedia, *Game* dan Tutorial. Retrieved December 14, 2016, from <https://flashinteraktif.wordpress.com/tag/jenis-multimedia/>
- Supriyanto. (2013). Jaringan Dasar Jaringan Dasar | i. *Jaringan Dasar*, 157.
- Tikk, E. (2015). IP addresses subject to Personal data regulation. *International Cyber Security Legal and Policy Proceedings.*, 24–39.
- Tivany, Chella Nur Fitri. (2015). Rancang Bangun Multimedia Interaktif Pembelajaran Berbasis Adventure *Game* dengan Menggunakan Model Pembelajaran VAK untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- UPI. (2015). *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: UPI.
- Virvou, M., Katsionis, G., & Manos, K. (2005). Combining software *games* with education: Evaluation of its educational effectiveness. *Educational Technology and Society*, 8(2), 54–65. <https://doi.org/10.1016/j.corsci.2007.02.007>
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wendell, Odom. (2010). *Computer Networking First-Step*. Yogyakarta: Andi Medcom.
- Wibisono, Yusuf. (2005). *Metode Statistika*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Wicaksono. (n.d.). 011 - konsep pengalamatan ip dengan dhcp.pdf.
- Yuliani, N., dan Sujiono. (2006). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.
- Zwmliansky, P., & Wilcox, D. (2010). *Design and Implementation of Educational Games : Theoretical and Practical Perspectives*. New York: IGI Global.