

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. (2010). Pengaruh Penggunaan Tiga Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Pemrograman Web PHP Pada Siswa Laki-Laki Dan Perempuan Berprestasi Tinggi Di SMK Negeri 8 Malang.(Tesis). *DISERTASI Dan TESIS Program Pascasarjana UM*.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 300(300), 0.
- Andre. (2015). Tutorial Belajar Pascal Part 1: Pengertian Bahasa Pemrograman Pascal. Retrieved from <https://www.duniaikom.com/tutorial-belajar-pascal-pengertian-bahasa-pemrograman-pascal/>
- Antonious Rachmat, S. (n.d.). Kom. & Alphone Roswanto, S. Kom. *Pengantar Multimedia*.
- Arief, M. R. (2011). Pemrograman web dinamis menggunakan PHP dan MySQL. *Yogyakarta: Andi*.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Beetlestone, F. (2012). Creative Learning Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa. *Bandung: Nusamedia*, 21.
- Blissmer, R. H. (1985). *Computer Annual: An Introduction to Information Systems 1985-1986*. Retrieved from https://books.google.com.my/books/about/Computer_Annual.html?id=YWAoQgAACAAJ&pgis=1
- Chiu, T. K. F., & Churchill, D. (2016). Design of learning objects for concept learning: effects of multimedia learning principles and an instructional approach. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1355–1370. <https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1006237>
- Choo, Y. B., & Kwon, V. (2017). Using Multimedia Interactive Grammar to Enhance Possessive Pronouns among Year 4 Pupils. *Journal of English Education*, 2(1, June), 34–42.
- Cormen, T. H., Leiserson, C. E., Rivest, R. L., & Stein, C. (2001). Introduction to algorithms second edition. The MIT Press.
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2016). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Englishsimple Sentences Pada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 630–644.
- Daryanto, D. (2014). Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013.

Yogyakarta: Gava Media.

- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2010). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Kaifa. Retrieved from <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=ZVPZfWWGin4C&pgis=1>
- Dini. (2015). Pengertian Web Server Menurut Para Ahli. Retrieved from <http://dosenit.com/ilmu-komputer/komputer-dasar/pengertian-web-server-menurut-para-ahli>
- Djuandi, F. (2011). Pengenalan Arduino. *Penerbit Www. Tokobuku. Com. Jakarta*.
- Dudung. (2015). 100 Pengertian Dan Jenis Bahasa Pemrograman Komputer. Retrieved from <http://www.dosenpendidikan.com/100-pengertian-dasar-bahasa-pemrograman-komputer/>
- Fuori. (1981). *Introduction To The Computer The Tool Of Business*. Prentice Hall PTR.
- Gomes, A., & Mendes, A. J. N. (2007). Learning to program-difficulties and solutions. In *International Conference on Engineering Education* (Vol. 2007, pp. 1–5). Retrieved from <http://ineer.org/Events/ICEE2007/papers/411.pdf>
- Gunawan, I., & Palupi, A. . (2013). Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Haag, S., & Keen, P. (1996). *Information Technology: Tomorrow's Advantage Today*. ERIC.
- Hadjar, I. (1996). Dasar-dasar metodologi penelitian kuantitatif dalam pendidikan. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. *Unpublished.[online] URL: Http://www. Physics. Indiana. Edu/~ sdi/AnalyzingChange-Gain. Pdf*, (Division D), 1–4.
- Hakim, A. L., & Rofiq, Z. (2015). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI MEKANIK. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*, 3(6), 449–458.
- Hamacher, C., Vranesic, Z. G., & Zaky, S. G. (2001). *Computer Organization* (Vol. 3). McGraw-Hill.
- Hamalik, O. (2003). *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan sistem*. Bumi Aksara.
- Ichal. (2009). Pendekatan Modular dalam Pemrograman Terstruktur. Retrieved from <http://ndoware.com/pendekatan-modular-dalam-pemrograman->

Agis Sofyan Nulhakim, 2018

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

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

terstruktur.html

- Ismed, B., & Sudarmoni. (2014). *Analisa Variansi (Anava)*. Surabaya.
- Johnson, R. E. (1997). Frameworks=(components+ patterns). *Communications of the ACM*, 40(10), 39–42.
- Kamsinah. (2008). Metode Dalam Proses Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 11(1), 101–104.
- Kanter, J. (1992). *Managing with information*. Kogan Page.
- Komalia, N. S. (2013). Bahasa Pemrograman. Retrieved from <http://nuristi.web.ugm.ac.id/2014/12/03/bahasa-pemrograman/>
- Kurniawan, B. (2008). *Desain Web Praktis dengan CSS*. Elex Media Komputindo.
- Luthfi. (2013). BAHASA PEMROGRAMAN KOMPUTER (BAHASA MESIN,TINGKAT RENDAH, MENENGAH, TINGGI). Retrieved from <https://luthfi123.wordpress.com/2013/03/25/bahasa-pemrograman-komputer-bahasa-mesintingkat-rendah-menengah-tinggi/>
- Mahrus. (2008). Konsep Dasar Pemrograman. Retrieved from <https://mahrus.wordpress.com/2008/03/25/konsep-dasar-pemrograman/>
- Malik, S. (2017). *PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASI SISWA MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL QUANTUM TEACHING AND LEARNING*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Martin, E. W., Brown, C. V, DeHayes, D. W., Hoffer, J. A., & Perkins, W. C. (1998). *Managing information technology: What managers need to know*. Prentice Hall PTR.
- Munir. (2013). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Munir, R. (2016). Algoritma Dan Pemrograman Dalam Bahasa Pascal, C, Dan C++ Edisi Keenam. *Informatika*. Bandung, 682.
- Nalendra, R. B. (2011). Pembuatan Game Anak-Anak Kindergarten “Seek and Seek” berbasis Flash. *Universitas AMIKOM Yogyakarta*.
- Nasution. (1999). Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Nesbit, J. C., Belfer, K., & Leacock, T. (2003). Learning object review instrument (LORI). *E-Learning Research and Assessment Network*.
- Ningrum, A. (2016). Mau Masuk SMK Jurusan Multimedia, Apa Saja Sih yang Dipelajari? Retrieved from <http://www.ahzaa.net/2016/05/mau-masuk-smk->

Agis Sofyan Nulhakim, 2018

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

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

jurusan-multimedia-apa.html

- Nugroho, A. (2006). E-commerce memahami perdagangan modern di dunia maya. *Informatika, Bandung*, 3.
- Pressman, R. S. (2015). *Software Engineering: A practitioner's Approach*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1036/0071406204>
- Rahmat, M. (2013). Pengertian Compiler, Interpreter, Assambler dan Linker. Retrieved from <http://www.infomugi.com/2013/04/pengertian-compiler-interpreter.html>
- Retno Utari. (2012). Taksonomi Bloom: Apa dan bagaimana menggunakannya? *Pusdiklat KNPk*, 1–13. Retrieved from www.bppk.depkeu.go.id
- Riadi, M. (2016). Pemrograman Berorientasi Objek (OOP). Retrieved from <https://www.kajianpustaka.com/2016/10/pemrograman-berorientasi-objek-oop.html>
- Riduan, M. (2003). Idochi Anwar, Dasar Dasar Statistika. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Rizky, D. (2009). Kamus Istilah Komputer Grafis & Internet. *Surabaya: Indah*.
- Rusman, D. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bandung: Rajawali Pers*, 266.
- Sanders, J. S. (1985). Making the computer neuter. *Computing Teacher*, 12(7), 23–27.
- Sanjaya. (2008). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Saputra, A. (2011). Trik dan Solusi Jitu Pemrograman PHP. *Jakarta: Elek Media*.
- Sidik, B., & Pohan, H. I. (2009). Pemrograman Web dengan HTML. *Bandung: Informatika Bandung*.
- Siregar, S. (2005). Statistik terapan untuk penelitian. *Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia*.
- Siswono, T. Y. E. (2009). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pemecahan dan Pengajuan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Makalah Simposium Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian Dan Pengembangan Depdiknas*.
- Sugiyono, M. P. K. (2007). Kualitaitaif dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2010. *Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D Bandung: Alfabeta*.
- Suharsaputra, U. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.

Agis Sofyan Nulhakim, 2018

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

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

Bandung: Refika Aditama.

- Suyanto, A. H. (2009). Step by step web design theory and practices. *Yogyakarta: Andi.*
- Syaiful Sagala. (2008). Konsep dan Makna Pembelajaran Cetakan ke 6. Bandung: alfabeta.
- Tolieng, V., Prasirtsak, B., Sitdhipol, J., Thongchul, N., & Tanasupawat, S. (2017). Identification and lactic acid production of bacteria isolated from soils and tree barks. *Malaysian Journal of Microbiology*, 13(2), 100–108. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Wade, W. (2013). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kontemporer. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsita, B. (2008). Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Watter, K., Copley, A., & Finch, E. (2016). Treating reading comprehension deficits in sub-acute brain injury rehabilitation: Identifying clinical practice and management. *Journal of Communication Disorders*, 64, 110–132. <https://doi.org/10.1016/j.jcomdis.2016.07.006>
- Yang, X.-S. (2014). *Introduction to Algorithms. Nature-Inspired Optimization Algorithms*. MIT press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-416743-8.00001-4>