

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan praktik*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Bloom, Benyamin S. (1975). *Taxonomi Of Education Objective* dalam Supriyono. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Gava Media.
- Bronstring, M. (2012). *What are Adventure Games?*. [Online]. Tersedia: <http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547>. [29 Januari 2015]
- Cahyani, Isah. *Pembelajaran Menulis Berbasis Karakter dengan Pendekatan Experiential Learning*. Bandung: Pendidikan Dasar SPS UPI, 2012
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dillon, T. (2005). *Adventure Games for Learning and Storytelling*. [Online]. Tersedia: http://archive.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/Adventure_Author_context_paper.pdf. [16 Januari 2015]
- Dillon, T., 2005, *Adventure Game for Learning and Story Tellin*. Future Lab, UK
- Ginanjari, A. (2014). *CD Interaktif Pengenalan Sejarah Sahabat Nabi Berbasis Games untuk Anak-anak*. Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI Bandung: Tidak Diterbitkan
- Hanna, P. [Online]. Tersedia : link : <http://www.di.ubi.pt/~agomes/tjv/teoricass/01-genres.pdf>. [18 februari 2015]
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2005). *Learning Styles and Learning Spaces: Enchancing Experiential Learning in Higher Education*. Academy of Management Learning & Education.

- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2005). Learning Styles and Learning Spaces: Enhancing Experiential Learning in Higher Education. *Academy of Management Learning & Education*, Vol. 4, No. 2, 193-212.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Kolb, D. A. (2000). *Experiential Learning Theory: Previous Research and New Directions*. Cleveland: Lawrence Erlbaum. Diambil kembali dari www.ilmukomputer.com.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Munir, R. (2013). *Algoritma dan Pemograman*. Bandung: INFORMATIKA
- Purnami, R. & Rohayati. (2013). *Implementasi metode experiential learning dalam Pengembangan softskills mahasiswa yang menunjang Integrasi teknologi, manajemen dan bisnis*. [online] tersedia :<http://jurnal.upi.edu/file/rahayu.pdf>
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Scirra. (2017). Retrived from <https://www.scirra.com/construct2>
- Setiawan, R. (2013). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Melaksanakan Pengukuran Besaran Listrik di SMK Negeri 2 Cimahi*. Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FPTK UPI Bandung: Tidak Diterbitkan
- Sudrajat, A. (2009). *Pembelajaran Tuntas (Mastery-Learning)*. [Online]. Tersedia : <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>
- Kramer, W. (2000). *What is a Game?*. [Online]. Tersedia: <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>. [16 Januari 2015]
- Kustandi, dkk. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia

- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nesbit, J., dkk. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual*. [Online]. Diakses dari <http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf>
- Newby, T.J., Stepich, D.A., Lehman, J.D., & Russel J.D. (2006). *Educational Technology for Teaching and Learning*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Merrill Prentice Hall
- Prastika, L.R. (2013). *Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Model Intructional Games Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fisika*. Skripsi Jurusan Pendidikan Fisika FPMIPA UPI Bandung: Tidak Diterbitkan
- Purnami, R., dan Rohayati. [2013]. Implementasi metode experiential learning dalam Pengembangan softskills mahasiswa yang menunjang Integrasi teknologi, manajemen dan bisnis. [online] tersedia :<http://jurnal.upi.edu/file/rahayu.pdf>
- Roblyer, M.D. (2006). *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Upper Saddle River, NJ: Pearsin Merrill Prentice Hall
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Setiawan, R. (2013). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Melaksanakan Pengukuran Besaran Listrik di SMK Negeri 2 Cimahi*. Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FPTK UPI Bandung: Tidak Diterbitkan
- Sheng, W. B., dkk. (2011). *Mastery Learning in The Context of University Education*. [Online]. Tersedia: <http://www.nus.edu.sg/teachingacademy/article/mastery-learning-in-the-context-of-university-education-2/>

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Uno, H. & Nurdin, M. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara

Wijaya, Y. P, (2012). *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. [Online]. Tersedia:

<http://yogapermanawijaya.files.wordpress.com/2012/05/efektivitas-pembelajaran-multimedia-interaktif-berbasis-konteks-terhadap-hasil-belajar-siswa-pada-mata-pelajar.pdf>. [22 Oktober 2014]