

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bates, B. (2004). *Game Design Second Edition*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Emzir. (2012). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN: KUANTITATIF DAN KUALITATIF*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Fajari, A. A. (2012). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Permainan Puzzle Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Febrianti, T. (2016). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS PLATFORMER GAME UNTUK PENERAPAN MODEL EXPLICIT INSTRUCTION PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Gandarasa, G. (2014). *Penerapan Model Explicit Instruction dengan Metode Demonstrasi Berbantu Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif di Sekolah Menengah Kejuruan*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Gros, B. (2014). Digital Games in Education: the Design of Games-Based Learning Environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 23-38.
- Hamalik, O. (2003). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani, F. (2016). *RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DENGAN METODE IMPROVE PADA MATA*

PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA . Bandung: Tidak Diterbitkan.

- Hanafiah, & Suhana, C. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hendri, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Herawati, A. (2013). Pembelajaran Kooperatif TAI dan Game Puzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Komsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Sains, Volume 1*, 126-132.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jacobsen, D. A., Eggen, P., & Kauchak, D. (2009). *Methods For Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, B., & Weil, M. (1980). *Model of teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- K, R. N. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moursund, D. (2006). Introducing to Using Games in Education. *A Guide for Teachers And Parents*, 8.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Mutimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nisrina, K. (2016). *RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MAZE GAME DENGAN MODEL EXPLICIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMK DALAM MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER*. Bandung: Tidak Diterbitkan.

- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (STUDI KASUS SISWA KELAS IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 106-118.
- Nuruly, F. (2016). *PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA SMK MELALUI MULTIMEDIA GAME ADVENTURE DENGAN MODEL EXPLICIT INSTRUCTION*. Bnadung: Tidak Diterbitkan.
- Oblinger , D. (2006). Simulations, Games, and Learning. *Advancing Learning through IT innovation*, 1-6.
- Partowisastro, K. (1983). *Dinamika dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Pratama, W. (2014). Game Advanture Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, 13-31.
- Puspita, & Fairusabadi. (2013). Rancang Bangun Game "Puzzle Kata" Istilah Teknik Informatika Dengan Menggunakan Macromedia Flash. *Jurnal Informatika*, 1-9.
- Rifai, W. A. (2015). *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*. Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Rogers, S. (2010). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Chichester: Wiley.
- Rolling, Andrew and Adams, & Ernest. (2003). *Andrew Rolling and Adams on Game Design*. USA: New Riders Publishing.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran Bandung* . Bandung: PT. Mulia Mandiri Pers.
- Sadirman, A. S. (2010, No). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Saputri, T. P. (2014). *Penerapan Pendekatan LAPS-Heuristik Menggunakan Multimedia Puzzle Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Simulasi Digitak Siswa*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Saraswati, A. (2016). *RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME BERBASIS STRATEGI TANDUR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN JARINGAN DASAR DI SMK*. Bnadung: Tidak Diterbitkan.
- Sudjana, N. (2010). *Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif da R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Rafika Aditama.
- Suryobroto, B. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syah, M. (2004). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Usman, M. U. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- W, G. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.
- Wahab, A. A. (2009). *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta.

Husna Muttaqiyah, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN PUZZLE GAME DENGAN MODEL EXPLICIT INSTRUCTION PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK

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

- Wahono, R. S. (2006). Retrieved from <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dankriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wibisono, W., & Yulianto, L. (2010). Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 37-42.
- Wicaksono, H. (2011). *Penggunaan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Cahaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Generik Sains Siswa SMP*. Bandung: Tidak Diterbitkan.

