

DAFTAR PUSTAKA

- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Arsyad, A (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana, N. (2004). *Landasan psikologi proses pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Abidin, Yunus. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Revika Aditama
- Agus Supriyanto. (2013). *Pedoman Identifikasi Pemanduan Bakat Istimewa*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY Yogyakarta.
- Made, Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Newby, T.J et al. (2006). *Educational Technology for Teaching and Learning*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Kuan-Cheng Lin, Yu Che Wei.(2011)."*Online Interactive Game-Based Learning in High School History Education: Impact on Educational Effectiveness and Student Motivation*".International Conference on Ubi-Media Computing, International Conference on Ubi-Media Computing 2011, pp. 265-268, doi:10.1109/U-MEDIA.2011.22
- Sani, R.W. (2014). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syah. (2004) Syah, M. (2004). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramdhan, Ihsan. Y.(2015). *Pengembangan Game Edukasi Bergenre Platformer Game Pada Materi Jaringan Dasar Pengenalan Perangkat Keras Jaringan*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

- Wartono, Exy. (2016). *Penerapan Model Flipped Classroom Berbantuan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Game untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Mata Pelajaran Sistem Komputer*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Munggaran, Rusy M. (2015) *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Strategi Scaffolding untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Sistem Komputer*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Ruskandi, Rizki. (2016). *Penerapan Metode Discovery Learning Menggunakan Adventure Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Anderson, Lorin W. et.al. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian hasil Proses Belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjiono, Anas. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Nesbit, J., Belfer K. & Leacock T. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual*. [Online] Diakses dari <http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf>
- Abror, A. (2012). *Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi SD Negeri Jetis 1*. [online] Tersedia : <http://eprints.uny.ac.id/7554/> [17 Mei 2014].
- Bloom, Benyamin S. (1979). *Taxonomy of Educational Objective*. New York: Longman.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta.
- Subiyanto. (1988). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Hamalik, Oemar. (1986). *Media Pendidikan*, Bandung : Alumni

- Sanjaya, Winna. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Marianda, Gina. (2014). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Konsep Gaya pada Mata Pelajaran Fisika SMP Kelas VIII*. Bengkulu : Jurnal Rekursif.
- Kurniati, Agustina Budian. (2016). *Rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash CS6 pada materi Hukum Kepler*. Skripsi. UIN Walisongo.
- Sofyanti, Juniar. (2014). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis Web*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.