

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrea. (2015). Jaringan aktif masa depan Jaringan Komputer dan Komunikasi.
- Annetta, L. (2008). *New Media and Education in the 21st Century. Video Games in Education : Why They Should Be Used and How They Are Being Used.*
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran.* Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakart: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Batson, L., & Feinberg, S. (2015). Game designs that enhance motivation and learning for teenagers.
- Turnip, Betty., & Wahyuni, Ida. (2016). The Effect of Inquiry Training Learning Model Based on Just in Time Teaching for Problem Solving Skill. [Online]. Diakses 24 Desember 2017.<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1103095.pdf>
- Binanto, I. (2009, January 9). *Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia versi Luther-Sutopo.* Retrieved from Iwan Binanto
- Calfee, R. (n.d.). *Increasing Teachers' Metacognition.* 2010.
- Chaffey, D. (2009). *E-Business and E-Commerce Management. 4th Edition.* New Jersey: Prentice Hall.
- Chaudhuri, A. (2002). The Chain of Effects from Brand Trust an Brand Affect to Brand Performance: The Role of Brand Loyalty. *Journal of marketing.*
- Connolly, T., & Begg, C. (2010). Database Systems: a practical approach to design, implementation, and management 5th Edition. *America: Pearson Education.*

- Deliana, R. (2015). Pembuatan Game "Komodo Island Adventure" untuk Memperkenalkan Satwa Komodo Sebagai Satwa Endemik Indonesia dengan metode Permainan Edugames Berbasis Desktop.
- Depdikbud. (1994). *Kurikulum Pendidikan Dasar (GBPP)*. Jakarta.
- Dimiyati. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dirman, dan Cicih. (2014). *TEORI BELAJAR DAN PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN YANG MENDIDIK*. Jakarta: RINEKA CIPTA
- Fajri, & Senja, A. R. (n.d.). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Difa Publisher.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Handriyantini, E. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. *e-Indonesia Initiative*.
- Hanna, W. (2014). *Gender and Identity in Game-Modifying Communities*.
- Harmesen. (2005). Human Nature As Capacity: Transcending Discourse and Classification.
- Haryanto. (2008). *Dasar Informatika dan Ilmu Komputer*. Yogyakarta: Grafika Ilmu.
- Hendriana, Y., & Ariyana, R. Y. (2015). Multimedia Adventure Game Folklore "Doyan Nada" For Improving The Cultural Understanding of Sasak ( Lombok) to Children. *International Seminar on Intelligent Technology and Application*.
- Hendry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia.
- Hidayat, M. I, & Harahap, M. B. (2015). *EFEK MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY TRAINING BERBASIS MULTIMEDIA LECTORA DAN KEMAMPUAN BERFIKIR FORMAL TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA SISWA*. [Online]. Diakses 24 Desember 2017. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=360849&val=8276&t>

itle=EFEK%20MODEI%20PEMBELAJARAN%20INQUIRY%20TRAINING%20BERBASIS%20MULTIMEDIA%20LECTORA%20DAN%20KEMAMPUAN%20BERPIKIR%20%20FORMAL%20TERHADAP%20HASIL%20BELAJAR%20FISIKA%20SISWA

Hofstetter, F. (2001). *Understanding Multimedia*.

Hurd, D., & Jenuings. (2009). *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*.

Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*.

Ilya, Spitalnik. (2013). *The Power of Cartoon Marketing*. Powtoon

Jacob, C. (2005). Refleksi Pada Refleksi Lesson Study Suatu Pembelajaran Berbasis-Metakognisi.

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

Kurdi, F. N. (2009). Penerapan Student Centered Learning dari Teacher Centered Learning Mata Ajar Ilmu Kesehatan Pada Program Studi PENJASKES. *Forum Kependidikan*.

Mahulae, P. S (2017). The Effect of Inquiry Training Learning Model Using PhET Media and Scientific Attitude on Students' Science Process Skills [Online]. Diakses 03 April 2018. <http://www.iosrjournals.org/iosr-jrme/papers/Vol-7%2520Issue-5/Version-1/E0705012429.pdf>

McFarlane, A. (2015). Teachers Evaluating Educational Multimedia (TEEM).

Morsi, R. (2015). Digital Lockdown: A 3D adventure game for engineering education. *Frontiers in Education Conference (FIE), 2015 IEEE*.

Munggaran, R. M. (2016). Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Strategi Scaffolding untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran sistem komputer. *Skripsi*.

- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2014). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan Antimicrobial Agents and Chemotherapy*.
- Musyaddad, K. (2013). Problematika Pendidikan di Indonesia. *Edu-Bio*.
- Nesbit, B., & Vargo. (2002). *LORI (Learning Object Review Instrument) Versi 1.5*.
- Oxford. (2005). *Oxford Learner's Pocket Dictionary*.
- Pivec, M. (2013). Aspect of Game Based Learning.
- Poesprodjo. (1987). *Beberapa Catatan pendekatan Filasafatnya*. Bandung: Remaja Karya.
- Pramono. (2006). Pengaruh Macam dan Waktu Aplikasi Fungisida Nabati Terhadap Perkembangan Penyakit Antraknosa. *Jurnal Pembangunan Pedesaan*.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *INSANIA*.
- Rahayu, N. S. (2013). *Desain Multimedia*. Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Roblyer, & Doering. (2013). *Integration technology in Education*. Boston: MA:Pearson.
- Rodriguez, R., Blazquez, M., Lopez, B., Castro, M., Cristobal, E. S., & Martin, S. (2014). Educational games for improving the teachinglearning process of a CLIL subject: Physics and Chemistry in Secondary Education . *Frontiers in Education Conference (FIE), 2014 IEEE*.

- Sari Putri, R (2014). Penerapan inquiry training model untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep fisika siswa kelas viii f smpn 1 karangploso [Online]. Diakses 03 April 2018. <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel/AE09467EED30DEBABC1287BEDB6291E8.pdf>
- Shelly, & Velmaart. (2011). *Discovering Computer "Menjelajah Dunia"*.
- Silitonga, Purnama (2016). Pengaruh model pembelajaran inquiry training dan kreativitas terhadap keterampilan proses sains [Online]. Diakses 03 April 2018. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpf/article/viewFile/3706/3298>
- Sofiana, Iwan. (2013). *Membangun Jaringan Komputer*. Bandung: Informatika.
- Sriwidati, D. W. (2015). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN INQUIRY TRAINING BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*. [Online]. Diakses 24 Desember 2017. [http://digilib.uin-suka.ac.id/16309/1/11690016\\_bab-i\\_iv-atau-v\\_daftar-pustaka.pdf](http://digilib.uin-suka.ac.id/16309/1/11690016_bab-i_iv-atau-v_daftar-pustaka.pdf)
- Subagio, Aryadi. (2014). *Learning construct 2*. Birmingham B3 2PB UK: Packt Publishing Ltd.
- Suda, I. K. (2016). Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *Artikel Dosen*.
- Sudijono, A. (2001). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N. (1990). *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas Ekonomi UI.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto. 2013. *JARINGAN DASAR 1*. Malang: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Susanti, S. (2013, Desember 10). *Taksonomi Bloom (Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor) Serta Identifikasi Permasalahan Pendidikan Di Indonesia*. Retrieved Desember 10, 2013, from Selalu SANTI: <https://santisusanti1995.wordpress.com/2013/12/10/taksonomi-bloom-ranah-kognitif-afektif-dan-psikomotor-serta-identifikasi-permasalahan-pendidikan-di-indonesia/>
- Suseno, A. (2010). *Manfaat Game dalam Kegiatan Belajar*. Retrieved from <http://argosus.wordpress.com/2010/02/23/manfaat-game-dalamkegiatan>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung.
- Teresa, D. (2005). *Adventure Games for Learning and Storytelling A Futurelab prototype context paper: Adventure Author*.
- UPI. (2015). *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: UPI.
- Yuniarti. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Science, Environment, Technology, Society (SETS) terhadap Kemampuan Berkomunikasi secara Tertulis pada Siswa SMA.
- Vanaja, M. (1999). *Inquiry training Model*. [Online]. Diakses 20 Juni 2016. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zgMC\\_k\\_eLYQC&oi=fnd&pg=PR7&dq=inquiry+training+model&ots=GKrP9Za2xi&sig=BZnP7-wsf6qaCBJ8eWCS629vzg&redir\\_esc=yv=onepage&q=inquiry%20training%20model&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zgMC_k_eLYQC&oi=fnd&pg=PR7&dq=inquiry+training+model&ots=GKrP9Za2xi&sig=BZnP7-wsf6qaCBJ8eWCS629vzg&redir_esc=yv=onepage&q=inquiry%20training%20model&f=false)