

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W., dan Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy for learning, Teaching, and Assesing; A revision of bloom's Taxonomy of Education Objectives*. New York: Addison Wesley Lonman Inc.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2014) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: Rineka Cipta.
- Bintaro, Iwan (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Bloom, Benyamin S, dkk. (1975). *Taxonomi Of Educational Objective*. Dalam Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Choi. Sun-Hea, S. Cairncross, T. Kalganova (2001). *Use interactive multimedia to improve your programming course*. PROGRESS 2001, University of Hull, Hull, UK.
- Cavallari, B, Hedberg, J and Harper, B (1992). *Adventure games in education: a review*. Australian Journal of Educational Technology, 8(2), 172-184
- David D Curtis, Michael J Lawson.(2002). *Computer Adventure Games as Problem-Solving Environments*. International Education Journal Vol 3, No 4, 2002 Educational Research Conference 2002 Special Issue
- Daryanto. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional.(2002) *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* , Jakarta: Balai Pustaka.
- Dillon, Teresa. (2005). *Adventure Games for Learning and Storytelling*. UK: Futurelab prototype context paper: Adventure Author.
- Etunas. (2013). *Teori Game*. Tersedia di: <http://www.etunas.com/web/teori-game.htm>. [ diakses 13 April 2015].
- Fendi Aji Purnomo & dkk (2016). *Pembuatan Game Edukasi “Petualangan Si Gemul” Sebagai Pembelajaran Pengenalan Daerah Solo Raya Pada Anak*. Jurnal SIMETRIS, Vol 7 No 2 November 2016

**Lee Shanghyun, 2018**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hadiantini, R. (2012). *Penggunaan Metode Human Computer Interaction User Centered Design dalam Pengembangan Sistem Layanan PPG Berbasis Web: Gap Antara Design dan Understanding Pengguna Terhadap Sistem*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hake, R. (1999) Analyzing Change/gain Scores. [online]. Tersedia : <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.
- Hamiyah, Nur dan Muhamad Jauhar. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas*. Jakarta:Prestasi Pustakaraya.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan game, panduan praktis bagi orang tua dalam mendampingi anak bermain game*. Jakarta: Gramedia.
- Hermawan. (2007). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Herlinda. (2013). *Kontribusi Hasil Belajar Teknologi Desain Busana terhadap Kesiapan menjadi Fashion Designer di Usaha Distro*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Herul Makmun, Amak Yunus (2016). *Aplikasi Pendukung Pengetahuan Peninggalan Sejarah Candi Jawa Dengan Konsep Adventure Game Pada Siswa SDF Al-Falah Kelas V Berbasis Android*. Teknik Informatika, Universitas Kanjuruhan Malang.
- Hofstetter, Fred T. (2001). *Multimedia Literacy. Third Edition*. McGraw-Hill International Edition, New York.
- Jasmaniah dan Suryati. (2009). *Pembelajaran Model Problem Solving untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mempelajari Materi Perbandingan Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 2 Bireuen*. Jurnal Mutiara Ilmu No.2 Tahun 4 September, 68-76.
- Kusantati, Marlina, & dkk. (2014). Evaluasi Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran Teknologi Desain Busana. *INVOTEC, Volume X, No.1. Program Studi Pendidikan Tata Busana Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Laura Malkiewich, dkk (2016). *Classifying behavior to elucidate elegant*

**Lee Shanghyun, 2018**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB**

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

*problem solving in an educational game. EDM.*

- Miftah, M. (2012). *Model dan format instrument preview program multimedia pembelajaran interaktif*. Jurnal UPI Teknologi Non-Kependidikan, 14(1), hlm. 107-119
- Muhammad Irfan Setiadi. (2013). *Pengaruh pemahaman mata pelajaran matematika dan fisika terhadap pemahaman mata pelajaran menghitung statika bangunan siswa kelas x smk negeri 2 pati*. Semarang: UNNES.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: SPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Munir. (2015) *The Use of Multimedia Learning Resource Sharing (MLRS) in Developing Sharing Knowledge at Schools*. International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering Vol.10, No.9 (2015)
- Nadia Oxford. *What is an "Adventure Game?"* [Online]. Tersedia di: <http://ds.about.com/od/glossary/g/Adventure-Game.htm>.
- Nana, Sudjana.(1992). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nesbit, John, Karen Belfer dan Tracey Leacock. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI) version 1.5*. [online]. Diakses dari <http://transplantedgoose.net/grandstudies/educ892/LORI1.5.pdf>.
- Pardjono dan Wardaya. (2009). *Peningkatan Kemampuan Analisis, Sintesis, Dan Evaluasi Melalui Pembelajaran Problem Solving*. Cakrawala Pendidikan, XXVIII(3).
- Polya, George. (2002) *How to Solve It*. New Jersey: Princeton University Press.
- Prensky, Mark. (2001). *Fun, Play and Games: What Make Games Engaging*. [Online]. Diakses dari <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf>.
- Pujiadi. (2014). *Penelitian Pendidikan Bergenre Research and Development*

**Lee Shanghyun, 2018**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- (R&D). [Online]. Tersedia di : <http://www.lpmpjateng.go.id/web/index.php/arsip/karya-tulis-ilmiah/839-penelitian-r-a-d>
- Rosa A.S. Shalahuddin. M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sadiman, A., & dkk. (2010) *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiya Wardana, Andi. (2013). *Pengembangan Sistem dengan Metode Waterfall*. [Online]. Tersedia di <http://andisetiya.blog.widyatama.ac.id/2013/10/02/pengembangan-sistem-informasi-dengan-metode-waterfall>.
- Schell, Jessie. (2008). *The Art of Game Design*. Deucusland:Morgan Kaufman
- Sudirman,dkk. (1987). *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remadja Karya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukasno (2002). *Model Pembelajaran Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Trigonometri*. Bandung: Tesis PPS-UPI Bandung
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning : teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Undang-Undang Republik Indonesia (UU) Nomor 20 Tahun 2003 920/2003) Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (t.thn.)
- Wina Sanjaya (2011) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenada Media.