

## DAFTAR PUSTAKA

- Aedi, N. (2010). *Instrumen Penelitian Pengumpulan Data*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Agung. (2011, Juni 30). *KUMPULAN ARTIKEL, DEFINISI, TEORI DAN MAKALAH PEMERINTAHAN*. Retrieved from <http://teori-ilmupemerintahan.blogspot.com/2011/06/penjelasan-studi-lapangan-penelitian.html>
- Akhmad, S. (2017, Oktober 25). *Sistem Pendidikan Jurusan Sekolah Menengah Kejuruan*. Retrieved from [akhmadshare.com: www.akhmadshare.com/2017/10/sistem-pendidikan-jurusan-sekolah-menengah-kejuruan-smk.html?m=1](http://akhmadshare.com/www.akhmadshare.com/2017/10/sistem-pendidikan-jurusan-sekolah-menengah-kejuruan-smk.html?m=1)
- Andi. (2014, Februari 20). *Portal Statistik*. Retrieved from Portal Statistik: <http://www.portal-statistik.com/2014/02/teknik-pengambilan-sampel-dengan-metode.html>
- Arends. (1997). *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arjadi, R. (2015, Februari 11). *Adiksi Game Online pada Remaja dan Cara Bijak Menyikapinya*. Retrieved from [kompas.com: https://sains.kompas.com/read/2015/02/11/200000523/adiksi-game-online-pada-remaja-dan-cara-bijak-menyikapinya](https://sains.kompas.com/read/2015/02/11/200000523/adiksi-game-online-pada-remaja-dan-cara-bijak-menyikapinya)
- Black, J., & Champion, D. (2009). *Metode & masalah Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Cooper, D. R., & Pamela, S. S. (2006). *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: PT. Media Global Edukasi.
- Dahlan, M. (1990). *Model-model Mengajar*. Bandung: CV. Diponogoro.

- David, J. (1976). *Teaching Strategies for College Class Room*. P3G.
- Ellyani, D. M. (2016, Desember 24). *Karakteristik Kognitif Usia Anak SMA*. Retrieved from [dwimelindaellyani.wordpress.com: https://dwimelindaellyani.wordpress.com/2016/12/24/karakteristik-kognitif-anak-usia-sma/](https://dwimelindaellyani.wordpress.com/2016/12/24/karakteristik-kognitif-anak-usia-sma/)
- Elsom, M. C. (2001). *Principles of interactive multimedia*. London: McGraw Hill.
- Elsom-Cook, M. (2001). *Principles of interactive multimedia*. London: McGraw Hill.
- Gagne, R. M. (1975). *Essentials of learning for instruction*. Michigan: Dydren Press.
- Gayeski, D. (1992). Making Sense of Multimedia. *Educational Technology*, 9-13.
- Ghozali. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: UNDIP.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS* . Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement Versus Traditional Method: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Course. *Physics, America*.
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hariyanto. (2010, Maret 11). *Macam-macam teori belajar*. Retrieved from [BelajarPsikologi.Com: belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar/](http://BelajarPsikologi.Com: belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar/)
- Henry, S. (2005). *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hidayanto, D. R., Munir, Rahman, E. F., & Kusnendar, J. (2017). The Application of ADDIE Model in Developing. *Educational Journal*, 307-309. Retrieved from IEEE.

- Hofsetter, A. (2001). *Multimedia Literacy*. New York: McGraw Hill International Edition.
- Ibrahim, M., & Nur, M. (2000). *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: UNESA-University Press.
- Ismail, A. (2009). *Educational Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Izhardianti, N. I. (2015, Juli 8). *Faktor – Faktor Kesulitan Belajar*. Retrieved from Wahana Education Of Counseling: <http://tutorcounseling.weebly.com/faktor---faktor-kesulitan-belajar.html>
- Izzac. (2014, Maret 25). *tutorialteknologikeuangan.blogspot.com*. Retrieved from Adventure Game: <http://tutorialteknologikeuangan.blogspot.com/2014/03/adventure-game.html>
- Jarvis, M. (2011). *Teori-Teori Psikologi: Pendekatan Modern Untuk Memahami*. Bandung: Nusamedia dan Nuansa.
- Joyce, B. (2009). *Model of Teaching*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Kolling, M. (2009). *Introduction to Programming with Greenfoot-Object-Oriented Programming in Java with Game and Simulation*. Berlin: Pearson Education.
- Laboro, P. (2011). Model Pembelajaran Mandiri di Sekolah Dasar Kota Utara Gorontalo. *Inovasi*, 237-244.
- Maulana. (2013, Desember 12). *Struktur Kurikulum SMK Kurikulum 2013*. Retrieved from [maulanadudu.wordpress.com](http://maulanadudu.wordpress.com): <https://maulanadudu.wordpress.com/tag/struktur-kurikulum-smk-kurikulum-2013-bidang-keahlian-bisnis-manajemen/>
- Meier, D. (2005). *The Accelerated Learning*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Phillips. (1997). *The develophe's handbook to interactive multimedia: a practical guide for educational application* . London: Kogan Page Limited.
- Piaget, J. (1980). *Psychology of the child*. New York: Basic Book.
- Pitaloka, A. A. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5.
- Potter, B. D., & Mike, H. (2003). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Pratiwi, G. T. (2010). *Cegah Sikecil Kecanduan Games*. Surabaya: Sekar.
- Purwadinata. (1976). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratumanan. (2002). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Reddi, U. V. (2003). *Multimedia as an educational tool*. In *Educational multimedia: A handbook for teacher-developers*. New Delhi: CEMCA.
- Rifky. (2017, Oktober 17). *The Importance of Algorithms*. Retrieved from topcoder.com: <https://www.topcoder.com/community/data-science-tutorials/the-importance-of-algorithms>
- Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Multimedia Interaktif*. Bandung: Progran P3AI.
- Rizal. (2015, Maret 15). *8 Masalah Dalam Penerapan Kurikulum 2013*. Retrieved from chipstory.com: <https://chirpstory.com/li/236693>
- Rokhayati, K. (2015, Juni 7). *Kompasiana*. Retrieved from Guru dan Kurikulum 2013: <https://www.kompasiana.com/khomsa/54f911bda33311a13d8b4b81/guru-dan-kurikulum2013>

- Rowntree, D. (2005). *Educational Technology in Curriculum Development*. Great Britain: Harper and Row.
- Ruangguru. (2016, April 4). *Visual, Auditori, Kinestetik. Yang mana gaya belajar kamu?* Retrieved from Blog Ruangguru: [https://www.google.co.id/amp/s/blog.ruangguru.com/tiga-gaya-belajar%3fhs\\_amp=true](https://www.google.co.id/amp/s/blog.ruangguru.com/tiga-gaya-belajar%3fhs_amp=true)
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Penada Media Group.
- Singarimbun, M., & Effendi, S. (2008). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Pustaka LP3ES.
- Sitinjak, J., & Sugiarto. (2006). *LISREL*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugeng. (2016, Juli 22). *10 Masalah yang dihadapi guru dalam pembelajaran*. Retrieved from VoiceTeacher: <http://voice-teacher.blogspot.com/2016/07/10-masalah-yang-dihadapi-guru-dalam.html>
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Susetyo, B. (2010). *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian Dilengkapi Cara Perhitungan SPSS dan Ms. Office Excel*. Bandung: Refika Aditama.
- Suyanto, M. (2001). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi J.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Suyitno, A. (2015). Mengadopsi Pembelajaran CIRC dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa Menyelesaikan Soal Cerita. *Pendidikan*, 112-116.

- Trianto, M.Pd. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making it Work*. New York: McGraw Hill.
- Walizer, M. H., & Wienir, P. L. (2008). *Research Methods and Analysis: Searching for Rellationship*. New York: Harper and Row.
- werther, w. (1996). *Human Resources and Personnel Management 5th edition*. McGraw-Hill: Inc.
- Widiyanto. (2013). *Statistika Terapan*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wijaya. (2014, Oktober 4). *laporanpenelitian.com*. Retrieved from Tutorial Penelitian: <https://tu.laporanpenelitian.com/2014/10/7.html>
- Wijaya, T. (2007). Hubungan Adversity Intelegence dengan Intensi Berwirausaha. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan Vol. 9 No. 2, 1*.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Penada Media Grup.