

## DAFTAR PUSTAKA

- OECD Programme for International Student Assessment (PISA). (2015). *PISA Result in focus*. OECD.
- Abraham, M. R. (1997). *The Learning Cycle Approach To Science Instruction. Research Matters - to the Science Teacher*.
- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. New Riders: Barkeyey.
- Agustin, R. D. (2017). Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan Vol III No 2*, 86-95.
- Apriyanto, W. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 7e Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arikunto, S. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmiatun, S., & Putri, A. N. (2017). *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta: Deepublish.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals. Handbook I Cognitive Domain*. Newyork: Longmans.
- Calam, A., Dahria, M., & Kusnasari, S. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Komputer siswa Dengan Menggunakan Metode Terbimbing Pada Pokok Bahasan Pembuatan Jaringan dengan ClearOS di SMK PAB 7 Lubuk Pakam. *Jurnal SAINTIKOM Vol. 12*, 61-68.
- Carrol, J. B. (1963). A Model of School Learning. *Teacher College Record*, 64, 722-733.
- CIDDE. (2014, Maret 24). *The Lecture Method*. Diambil kembali dari Teaching The Lecture Method: <http://www.uq.edu.au/teach/teachingpracticeinventory/documents/Lecture-Method-CIDDE.pdf>
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman: Budi Utama.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Daryanto. (2008). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RIneka Cipta.
- Dianne P. Bills, J. A. (2005). *The Role of Programming in IT*. Rochester: Rochester Institute of Technology.
- Dillon, T. (2004). *Adventure Games for Learning and Storytelling*. Futurelab.
- Dini Apriani, A. S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle pada Materi Perubahan Sifat Benda untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah VII 1, No 1*, 781 - 790.

**Hisyam Hadiatul Fuadi, 2018**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN LEARNING CYCLE 7E PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN INTERPRETASI SISWA SMK KELAS X**

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

- Dixon, N. M. (2007). *The Organizational Learning Cycle Second Edition*. New York: Routledge.
- Donaldson, M. (2006). *Virtual Destinations and Student Learning in Middle School*. Youngstown: Cambria Press.
- Eisenkraft, A. (2003). Expanding the 5E model. *The Science Teacher*, 56.
- Freeman, T. (1983). Interpreting Our Heritage. *Environmental Life*, 76-78.
- Groessler, A. (2017, October 31). *The Importance of Computer Networks*. Diambil kembali dari Computer Networks: <https://pi4.informatik.uni-mannheim.de/pi4.data/content/courses/1996-ss/rn96/CN-Title/form/motivate.htm>
- Hamalik, O. (2003). *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: Remaja Karya.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia.
- Ibda, F. (2015). PERKEMBANGAN KOGNITIF: TEORI JEAN PIAGET. *INTELEKTUALITA*, 27-38.
- Ikpeze, C. H. (2015). *Teaching Across Cultures: Building Pedagogical Relationships in Diverse Contexts*. Rochester: Sense Publisher.
- Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG)*. Yogyakarta: ANDI.
- Jong, M., Shang, J., Lee, F.-I., & Lee, J. (2014). *Constructivist Learning through Computer Gaming*. Hong Kong: The Chinese University of Hong Kong.
- Jovan Bazić, V. M. (2009). The Global Affects of Scientific-Technological Revolution on the Social AI. *Informatologia* 42, 228 - 232.
- Kaiser, H. J. (2002). *Children and Video Games*. Washington: The Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Statistik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2016/2017*. Jakarta: Sekretariat Jendral Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lakoro, R. (2013). *Mempertimbangan Peran Permainan Edukasi dalam Pendidikan di Indonesia*. Surabaya: ITS.
- Lawler, P. A. (2004). *The Problem of Technology*. Oxford: Oxford University.
- Lawson, E. A., & Others. (1989). *A Theory Of Instruction: Using the Learning Cycle to Teach Science Concepts and Thinking Skills*. Cincinnati: U.S. Department Of Education.
- Mayer, R. E. (2002). MULTIMEDIA LEARNING. *THE PSYCHOLOGY OF LEARNING AND MOTIVATION, VOL. 41* , 85-139.
- Miller, C. T. (2008). *Games: Purpose and Potential in Education*. New York: Springer.

**Hisyam Hadiatul Fuadi, 2018**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN LEARNING CYCLE 7E PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN INTERPRETASI SISWA SMK KELAS X**

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

- Mufarokah, A. (2012). *Strategi dan Model-Model Pembelajaran*. Tulung Agung: STAIN Tulungagung Press.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- NTSA. (2011). *7E Learning Cycle in Science*. NTSA.
- Oka, G. P. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Depublish.
- Oktaria, D. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 5e Terhadap Aktivitas Belajar Dan Penguasaan Konsep Oleh Siswa Pada Materi Pokok Ekosistem*. Lampung: Universitas Lampung.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, N. E. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Game Dengan Model Siklus Belajar 5e Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Smkn 13 Bandung*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rudi Susilana, C. R. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wancana Prima.
- Rusmayanthi, K. I. (2015). *Rancang Bangun Game Edukasi "Mencari Kata" Berbasis Android*. Badung: Universitas Udayana.
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia.
- Sibero, I. C. (2009). *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Jakarta: Mediakom.
- Simkova, M. (2014). Using Of Computer Games In Supporting Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 141, 1224 – 1227.
- Sofia, D. (2007). *The Impovement of learning quality by multimedia*. Medan: Universitas SUMatra Utara.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, S. (1989). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Sutarno, E. (2008). Penerapan Siklus Belajar Experiential Untuk Meningkatkan Kompetensi Dasar Fisika Siswa Kelas x di SMA Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*.
- Teaching and Educational Development Institute. (1996). *Bloom's taxonomy of educational objectives*. Australia: The University of Queensland.
- Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. United States: Batam Books.

Hisyam Hadiatul Fuadi, 2018

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN LEARNING CYCLE 7E PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN INTERPRETASI SISWA SMK KELAS X

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

- Toha, H., Santiyadnya, N., & Gitakarma, M. S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tkj pada Pelajaran Jaringan Dasar di Smk. *e-Journal JJPTE Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wijaya, A. (2009). *Learning Cycle Model For Learning Surface Area Of Triangular Prism*. Yogyakarta: Regional Center Of Qitep In Mathematics.

**Hisyam Hadiatul Fuadi, 2018**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN LEARNING CYCLE 7E PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN INTERPRETASI SISWA SMK KELAS X**

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