

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2009). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Asmani, J. M. (2011). *Tips pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja grafindo persada.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Bronstring, M. (2012). *Whats are adventure Games?.* [Online]. Diakses dari: <http://www.adventureGamesrs.com/articles/view/17547>
- Burks, Robin. (2015). *Science Explains Why Video Games Scroll Left To Right.* [Online]. Diakses dari: <http://www.techtimes.com/articles/41913/20150324/science-explains-why-video-Games-scroll-left-to-right.htm>
- Cahyani, I. (2001). Peran Experiential Learning dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajar BIPA. Retrieved from www.ialf.edu/kipbipa/papers/CahyaniIsah.doc
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi pembelajaran. *Cetakan keempat. Rineka Cipta, Jakarta.*
- Faqih, M.I. (2015). Kompetensi sikap pengetahuan dan keterampilan. [Online]. Diakses dari: <http://unityofscience.org/kompetensi-sikap-pengetahuan-dan-keterampilan/>
- Fkhomsyah. (2016). Pengertian kognisi dan aspek kognitif. [Online]. Diakses dari: <http://www.educationalisme.com/pengertian-kognisi-dan-aspek-kognitif/>
- Gunawan, I., & Palupi, A. . (2013). Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian. *Journal*

Astri Artiningsih, 2018

IMPLEMENTASI MODEL EXPERIENTIAL LEARNING BERBANTU MULTIMEDIA BERBASIS SIDE SCROLLING GAMES UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA SMK KELAS X TERHADAP PEMROGRAMAN DASAR

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

- of *Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
<http://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hakim, Z. (2012). *Pengertian dan tujuan pembelajaran*. [Online]. Diakses dari:
<http://www.zainalhakim.web.id/pengertian-dan-tujuan-pembelajaran.html>
- Hanafiah, N, dkk. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. *Prentice Hall, Inc.*, (1984), 20–38.
<http://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>
- Leacock, T.L., & Nesbit, J.C. (2007). *A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources*. *Educational Technology & Society*, 10(2), 22-59.
- Makmun, A. S. (2003). *Pengertian Pendekatan*, (1).
- Marshall, D. (1999). *What is multimedia?* [Online]. Diakses dari:
http://www.cs.cf.ac.uk/Dave/ISE_Multimedia/node10.html.
- Martono, K. T. (2011). Perancangan *Games* Edukasi “Fish Identity” Dengan Menggunakan JavaTM. *Jurnal Sistem Komputer*, 1(1), 49–54. Retrieved from <http://jsiskom.undip.ac.id/index.php/jsk/article/view/7>
- McLeod, S. (2013). Kolb - Learning Style. [Online]. Diakses dari:
<http://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html>.
- Mulyasa, H.E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2012). *Multimedia-Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Munir, R. (2011). *Algoritma dan pemrograman dasar*. Edisi Revisi. Bandung: Informatika Bandung.
- Normiyati, I. (2015). PEMBUATAN *GAMES* EDUKASI “LEO THE WARRIOR”
 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG SISTEM IMUNITAS
 Astri Artiningsih, 2018
 IMPLEMENTASI MODEL EXPERIENTIAL LEARNING BERBANTU MULTIMEDIA BERBASIS SIDE SCROLLING
 GAMES UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA SMK KELAS X TERHADAP PEMROGRAMAN
 DASAR
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- TUBUH MANUSIA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2, 2, 1–5. Retrieved from http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_12.21.0670.pdf
- Riyana, C. (2008). *Komponen pembelajaran*. [Online]. Diakses dari: http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196209061986011-AHMAD_MULYADIPRANA/PDF/Komponen_Pembelajaran.pdf
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, Hardjito. (1986). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Sadiman, A. S. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*.
- Suartama, I. K. (2006). KUALITAS PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH MEDIA, 56–58.
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2009). *Desain multimedia pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Sukardi. (2009). *Evaluasi pendidikan: prinsip dan operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyanto. (2013). Pengaruh Gaya Belajar, 1–9. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/paradigma/article/view/3373>
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2004). *Landasan psikologi: proses pendidikan*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Sumiati, A. (2009). *Metode pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suyono dan Hariyanto. (2016). *Belajar dan pembelajaran : teori dan konsep dasar*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.

- Syaodih, E. (2004). *Psikologi Perkembangan*. [Online]. Diakses dari: http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022-ERNAWULAN_SYAODIH/PSIKOLOGI_PERKEMBANGAN.pdf.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran, landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wayan, N., Lestari, R., Sadia, I. W., & Suma, K. (2014). TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, 4.
- Wilson, L.O. (2016). *Anderson dan krathwohl – Bloom's Taxonomy Revised*. [Online]. Diakses dari: <http://thesecondprinciple.com/teaching-essentials/beyond-bloom-cognitive-taxonomy-revised/>
- Wulandari, A. D. (2012). *Games Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Games (RPG) Marker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang. Games Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Games (RPG) Marker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Retrieved from <http://eprints.uny.ac.id/7549/>