

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus, N. (1995). *Pemograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Amin, M. (2017). *Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital*. Jakarta: Southeast Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Centre (SEAMOLEC) .
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : suatu pendekatan praktik*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Beaumont, R. (2009). RESEARCH METHODS & EXPERIMENTAL DESIGN. *A set of notes suitable for seminar use*, 14.
- Cresswell, J. W. (2009). *RESEARCH DESIGN*. London: SAGE Publications Ltd.
- Djojonegoro, W. (1997). *Pengembangan Sumberdaya Manusia melalui Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Depdikbud.
- Fadhilah, H. N. (2017). Implementasi Model Visualization Auditory Kinesthetic Dengan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa SMK.
- Haryanto, E. (2008). *Teknologi Informasi dan Komunikasi: Konsep dan Perkembangannya. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran*.
- Henry, S. (2005). *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Janghyunita. (2018, 05 12). *Kelebihan dan kekurangan gaya belajar VAK*. Diambil kembali dari <http://www.blogger.com/profile/14749961753932443989>
- Kauchak, P. E. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran Mengejar Konten dan Keterampilan Berfikir*. Jakarta: Indeks.

Wildan Lukman Hakim, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL VAK (VISUAL AUDITORY KINESTHETIC) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

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

- Meier, D. (2005). *The Accelerated Learning Handbooks: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Kaifa.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nesbit, d. (2007, march 20). *LORI (Learning Objects Review Instrument)*. Diambil kembali dari <https://edoc.site/download/30aspek-penilaian-multimedia-pembelajaran-lori-pdf-free.html?reader=1>
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Nicholl, R. C. (2002). *Cara Belajar cepat Abad XXI*. Bandung: Nuansa.
- Nurellah, d. (2016). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN VISUAL, AUDITORYAL, DAN KINESTETIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pena Ilmiah*, 439.
- Nusa Putra, d. H. (2013). *Metode Campur sari*. Jakarta: PT. Indeks.
- Prasetio, A. (2017, January 13). *Kelebihan dan Kekurangan Konten Game Edukasi*. Diambil kembali dari adhipras's blog: <http://adhipras.staff.telkomuniversity.ac.id/kelebihan-dan-kekurangan-konten-game-edukasi/>
- Prasetyo, S. (2007). *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*. Semarang: UNNES.
- Prawira, M. A. (2013). *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran*.
- Pressman, R. S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan*. Yogyakarta.
- Purwadinata. (1967). *Psikologi Pendidikan dengan Pendidikan Baru*. . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wildan Lukman Hakim, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL VAK (VISUAL AUDITORY KINESTHETIC) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

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

- Riduwan. (2012). *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Russel, H. (1982). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada.
- Sugiyanto. (2008). *Model-Model Pembelajaran Interaktif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Suyanto. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Syamsuddin, A. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: RosdaKarya.
- Wahono, R. S. (2018, Juli 15). *ASPEK DAN KRITERIA PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Diambil kembali dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>