

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifia, I. (2017). Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Multimedia Berbentuk Games Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. (Skripsi). FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Edisi ke-5). Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. Diakses dari Department of Physics Indiana University:  
  
<http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hamdayama, J. (2017). *Metodologi Pengajaran*. (Edisi ke-2). Jakarta: Bumi Aksara.
- Harsono, M. (2014). *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja*. Serpong: Surya University.
- Khoiriyah, N. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Assurance, Relevance, Interest, Assesment, dan Satisfication (ARIAS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Macam-macam Rangkaian Flip -Flop Siswa Kelas X TEI di SMK Negeri 2 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 175-181. Diakses dari:  
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/download/13737/4832>
- Leacock, T. L. & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59. Diakses dari :  
<http://www.sfu.ca/~jcn Nesbit/articles/LeacockNesbit2007.pdf>

**Muhammad Haris Rusyana, 2018**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME  
DENGAN MODEL INQUIRY PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER**  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- OECD (2016), "PISA 2015 Results in Focus", *PISA in Focus*, No. 67, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/aa9237e6-en>
- Praptiwi, L., Sarwi, & Handayani, L. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan My Own Dictionary untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Unjuk Kerja Siswa SMP RSBI. *Unnes Science Education Journal*, 1(2), 87-95. Diakses dari:  
  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/868>
- Putra, I. B. S. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Motivasi Belajar terhadap Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 1-10. Diakses dari: [http://oldpasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal\\_tp/article/download/293/87](http://oldpasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_tp/article/download/293/87)
- Rosyid, A. (2014, Desember). *Model Pembelajaran Inquiry*. Diakses dari: <http://lagibelajargoblog.blogspot.com/2014/12/model-pembelajaran-inquiry.html>
- Sakti, M. O. P. (2014). Keefektifan Penggunaan Model Pembelajaran Guided Inquiry pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta
- Sari, R. P. (2014). Penerapan Inquiry Training Model untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Kelas VIII F SMPN 1 Karangploso. *Jurnal Fisika-Fakultas MIPA UM*. Diakses dari <http://jurnal-online.um.ac.id/article/do/detail-article/1/35/1953>

**Muhammad Haris Rusyana, 2018**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME  
DENGAN MODEL INQUIRY PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

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

- Siagian, R. E. F. & Nurfitriyanti, M. (2012). Metode Pembelajaran Inquiry dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kreativitas Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1), 35-44. Diakses dari: <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/85>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Edisi ke-25). Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Zin, N. A. M., Jaafar, A., & Yue, W. S. (2009). Digital Game-Based Learning (Dgbl) Model and Development Methodology for Teaching History. *WSEAS Transactions on Computers*, 8(2), 322-333. Diakses dari: [https://www.researchgate.net/publication/282054005\\_Digital\\_game-based\\_learning\\_DGBL\\_model\\_and\\_development\\_methodology\\_for\\_teaching\\_history](https://www.researchgate.net/publication/282054005_Digital_game-based_learning_DGBL_model_and_development_methodology_for_teaching_history)

**Muhammad Haris Rusyana, 2018**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME  
DENGAN MODEL INQUIRY PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

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