

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., & Supriyono, W. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anderson, & Krathwohl. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Assesmen: Revisi Taksonomi Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Assesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifah, D. A. (2011). Kasus Cybercrime di Indonesia. *Jurnal Bisnis dan Ekonomi (JBE)*, Hal. 185 – 195.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran* (Cetakan 15 ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagafindo Persada.
- Averill M, L., & Kelton, W. D. (1991). *Simulation Modeling dan Analysis*. United States: McGraw-Hili. Inc.
- Banks, J., Carson, J. S., Nelson, B. L., & Nicol, D. M. (2004). *Discrete-Event System Simulation 4th*. Prentice-Hall: Person.
- Bloom B.s, M. G. (1981). *Evaluation to Improve Learning*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Bovée, C. L., Thill, J. V., & Schatzman, B. E. (2003). *Business Communication Today*. Cornell University: Prentice Hall.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design : Quantitative, Qualitative, and Mixed Method Approaches*. United States: SAGE Publications.
- Dale, E. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: The Dryden Press.
- Damanik, C. (2015, Agustus 11). *Kompas.com*. Diambil kembali dari Kompas.com:  
<http://regional.kompas.com/read/2015/08/11/12185971/Kronologi.Hilangnya.Uang.Nasabah.Bank.Mandiri.Versi.Korban>
- Darmawan, D. D. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rima Yuliana, 2018

MEDIA SIMULASI PEMBELAJARAN KEAMANAN JARINGAN BERBASIS FUNGUS UNITY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK JURUSAN TEKNIK KOMPUTER JARINGAN Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Dimiyati, Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (1997). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar (Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fungus. (2018, Juli 26). *Fungus Game*. Diambil kembali dari Fungus Game: <http://fungusgames.com/>
- Gronlund, E. N. (1982). *Constructing Achievement Test*. London: Prentice Hall.
- Gronlund, N. (1968). *Constructing Achievement Test*. New Jersey: Englewood Clifs.
- Gunawan, H. (2012). *Pendidikan Karakter : Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hake, R. R. (1999, Juni 19). *Analyzing Change/Gain Scores*. Diambil kembali dari Indiana Univesity(Depart of Physics): <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hamalik, O. (1990). *Evaluasi Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamzah, B. (2010). *Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Headquarters, C. (2017, January 17). *Cisco Systems, Inc*. Diambil kembali dari Cisco Systems, Inc.: <https://www.cisco.com/c/en/us/products/security/what-is-network-security.html>
- Jacobsen, e. a. (2009). *CTL : Contextual Teaching and Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lateef, F. (2010). Simulation-based learning: Just like the real thing. *J Emerg Trauma Shock*, 348-352.
- Marcosecchi. (2017, Januari 20). *Marco Secchi*. Diambil kembali dari Marco Secchi: <https://www.marcosecchi.it/2017/01/20/using-fungus-and-3d-in-unity/?lang=en>
- McCormick, P. (1996). *Patty McCormick's Pieces of an American Quilt: Quilts, Pattern, Photos and Behind the Scenes Stories from the Movie*. C & T Publishing.

- McGrath, P., & Gregan, C. (2017, Agustus). *Udemy*. Diambil kembali dari Udemy: <https://www.udemy.com/make-interactive-games-with-fungus-unity3d-no-coding-required/>
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung persada.
- Munaf, S. (2001). *Evaluasi Pendidikan Fisika*. Bandung: FPMIPA UPI.
- Munir. (2012). *Multimedia : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Vargo, J. (2002). A convergent participation model for evaluation of learning objects. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 28(3), 105-120.
- Nouval, A. (2013, November 2011). *merdeka.com*. Diambil kembali dari merdeka.com: <https://www.merdeka.com/teknologi/diduga-kena-serangan-hacker-situs-bnn-tidak-bisa-diakses.html>
- Nurmalasari, R. R. (2016). Implementasi Genius Learning Strategy pada Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Game untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Skripsi*, -.
- Oemar, H. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Permana, Y. (2016). Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Game Capture The Flag dengan Model Problem Based Learning Menggunakan Algoritma Boyer-Moore untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK dalam Materi Keamanan Jaringan. *Skripsi*, 1-4.
- Riyanto, O. A. (2016). Simulasi Model Sistem Kerja Pada Departemen Injection Untuk Meminimasi Waktu Work-In-Proces. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, Vol.15 (1) 69 - 78 .
- Robinson, S. (2004). *Simulation ; The Practice Of Model Development and Use*. John Wiley & Sons Ltd, The Atrium: England.
- Rosch. (1996). *Easy Way To Understand The Multimedia*. Bostom: Allyn and Bacom.
- rusman. (2010). *Model - Model Pembelajaran*. Bandung: Mulia Mandiri Press.
- Rusman. (2013). *Metode-metode Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Samura, A. O. (2015). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol.4, No.1.
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran (teori dan praktik pengembangan KTSP)*. Jakarta: Kencana.

- Sa'ud, U. S. (2005). *Perencanaan Pendidikan Pendekatan Komprehensif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, E. (2012, - -). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diambil kembali dari Kamus Besar Bahasa Indonesia: <https://kbbi.web.id/paham>
- Soegihardjo, O. (2001). Simulasi Komputer untuk Analisis Karakteristik Model Sistem Pegas-Peredam Kejut -Massa. *Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra* , Volume 3 Nomor 2.
- Sofana, I. (2008). *Membangun Jaringan Komputer*. Bandung: Informatika Bandung.
- Stalings, W. (2011). *Network Security Essentials Application and Standards*. United State of America: Prentice hall, 1 Lake street.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiharto, Lukas, & Pramudita, A. A. (2017). Perancangan Aplikasi Pengolahan log data packet Sniffer untuk mendeteksi serangan internet worms pada jaringan Komputer. *Jurnal Teknik Komputer UNIKOM*, Volume 6 Nomor 1.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhandi, A., Sinaga, P., Kaniawati, I., & Suhendi, E. (2009). Efektivitas Penggunaan Media Simulasi Virtual Pada Pendekatan Pembelajaran Konseptual Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Meminimalkan Miskonsepsi. *Jurnal Pengajara MIPA*, Volume 3 Nomor 1.
- Suherman, E. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA-Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sujana, A. P. (2013). Perangkat Pendukung Forensik Lalu Lintas Jaringan . *Jurnal Teknik Komputer UNIKOM*, Voume 3 Nomor 1.
- Taher, M., & Khan, A. (2015). Comparison of simulation-based and hands-on teaching methodologies on students' learning in an engineering technology program. *Engineering Leaders Conference 201*.

- Tools, C. (2018, Maret 21). *Health Impact Studio*. Diambil kembali dari Health Impact Studio: <https://www.healthimpact.studio/blog/fungus-non-programmers-beginners/>
- Tuliper, A. (2014, Agustus). *Magazine*. Diambil kembali dari Microsoft: <https://msdn.microsoft.com/en-us/magazine/dn759441.aspx>
- Turban, dkk. (2002). *Introduction To Information Technology*. Prentice Hall.
- Unity. (2018, Juli 26). *Company fact*. Diambil kembali dari Unity: <https://unity3d.com/public-relations>
- Wibisono, W., Baedowi, Indrawati, S., & Dyah, C. (2017). The Effectiveness of Archiving Simulation Video in Vocational High School. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 203-213.
- Wikipedia. (2017, Desember 18). *Wikipedia The Free Encyclopedia*. Diambil kembali dari Wikipedia The Free Encyclopedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Avi\\_Networks](https://en.wikipedia.org/wiki/Avi_Networks)
- Wilder, J. (2017, Oktober 24). *News.Linuxsec.com*. Diambil kembali dari News.Linuxsec.com: <https://news.linuxsec.org/hacker-retas-website-pemerintah-provinsi-maluku-utara/>
- Your Dictionary*. (2017, January 17). Diambil kembali dari Your Dictionary: <http://www.yourdictionary.com/network-security>