

DAFTAR PUSTAKA

- Adam , E. (2010). *Fundamental of Game Design*. United States: New Riders.
- Andang, I. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Ariani, H. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Babang Robandi. (2015). *Landasan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Indonesia: Sub Koordinator MKDP Landasan Pendidikan.
- Baharuddin, E. (2015). *Teori Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Borg, G. (1983). *Educational Research*. Wlter: Meredith Damien.
- Damar. (2015). *Bikin Game Tanpa Coding dengan Construct 2*. Yogyakarta: Andi.
- Elies, d. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas X-Keperawatan SMK Kesehatan BIM Probolinggo. *Jurnal Pendidikan*.
- Futriana. (2013). *Studi Instrumen*. Bandung: Alfabeta.
- Geraldine O'Neill, T. (2005). Student-centred learning: What does it mean for students and lecturers? *Jurnal Pendidikan*.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game paduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak bermain Game*. Yogyakarta: Kompas Gramedia.
- Imam, A. (2012). *Waterfall Model*. Bandung: Alfabeta.

- Jogiyanto, H. (2001). *Analisis Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Ladjamudin, A. b. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mahardika, d. (2008). *Pengembangan Software*. Bandung: Alfabeta.
- Mahmudahtul, d. (2013). Penerapan Model Experiential Learning Dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kedaleman Wetan. *Jurnal Pendidikan*.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*.
- Marsiti , C. I. (2011). Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan Melalui Pengembangan Profesionalisme Guru. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- Mcleod, R. (2001). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Pendidikan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Mumtahanah, N. (2014). Media Pembelajaran. *Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran*.
- Munadi, S. (2015). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Menggunakan Modul di SMKN 2 Sumbawa. *Jurnal Pendidikan*.
- Munir. (2010). *Aplikasi Teknologi Multimedia dalam Proses Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nurul Audina, 2018

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING
PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SMK**

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

- Prasojo, L. D. (2010). Financial Resources Sebagai Faktor Penentu Dalam Implementasi Kebijakan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*.
- Pressman, R. S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
- Priyono, E. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Edu-Game Adventure Pada Standar Kompetensi. *Jurnal Pendidikan*.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rickman. (2017). *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.
- Riyanto, B. (2008). *Dasar-dasar Pembelajaran perusahaan*. Yogyakarta: GPEE.
- Robert. (2006). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Konsep Diri dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan*, 6.
- Roblyer, M. D. (2003). *Integrating Educational Technology Into*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Roedavan, R. (2016). *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika Bandung.
- Salamah. (2006). Penelitian Teknologi Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. *Jurnal Pendidikan*.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. United States of America: Morgan Kaufmann Publisher.
- Septiani. (2013). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2002). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutabri, T. (2005). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi.
- Syamsuddin, A. (2002). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Utari, R. (2012). Taksonomi Bloom apa dan bagaimana penggunaannya. *Makalah pada pusdiklat KNPk, 1-3*.
- Warianto, C. (2011). *Ranah Kognitif*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Whitten, d. (2004). *Metode Desain dan Analisis Sistem*. Yogyakarta: Andi.
- Widodo, H. (2015). Potret Pendidikan di Indonesia dan Kesiapannya dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (mea).
- Yulianingsih, H. (2013). Chemistry in Education. *Jurnal Pendidikan*.
- Yunusiyah, R. E. (2012). Pengaruh Pembelajaran Dan Kemampuan BerfikirSekuensial Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan di SMK Panca Budi-2 Medan. *Jurnal Pembelajaran*.