

Daftar Pustaka

- Afandi, M. (2013). *MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Ahira, A. (2018, 04 30). *Seluk Beluk Game Petualangan*. Diambil kembali dari Anneahira.com: <http://www.anneahira.com/game-petualangan.htm>
- Al-mashuri, F. M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Xi Mata Pelajaran Sistem Bahan Bakar Konvensional Pada Sepeda Motor Di Smk Muhammadiyah 2 Wonosobo. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 58-63.
- Apriany, E. N. (2008). *Teknik Multimedia*. Cimahi.
- 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.
- Chandra. (2002). *Belajar Sendiri Adobe Photoshop*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Cresswell, J. W. (2009). *RESEARCH DESIGN*. London: SAGE Publications Ltd.
- Damar, P. (2016). *Bikin Game Tanpa Coding dengan Construct2*. Bandung: Andi Publisher.
- Efendi, A. (2013). *SISTEM KOMPUTER*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Fajar, F. N. (2016). Penerapan Multimedia Pembelajaran berbasis Adventure Game dengan Metode Inkuiri untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Jaringan Dasar. Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI Bandung : Tidak Diterbitkan)
- Indraswati, N. (2011). Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Menentukan Pokok Pikiran Bacaan melalui Metode Inkuiri. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 1-10.

Sultan Salahuddin, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME MODEL INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Lestari, D. (2012). *Definisi Game*. Sukabumi: Universitas Muhammadiyah.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV 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>
- Nusa Putra, d. H. (2013). *Metode Riset 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/>
- Pratama, W. (2014). GAME ADVENTURE MISTERI KOTAK PANDORA. *Telematika*, 13-31.
- Pressman, R. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
- Priyono, E. (2012). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDU-GAME ADVENTURE PADA STANDAR KOMPETENSI MENGINSTALASI PC DI SMKN 1 TUBAN. *jurnal pendidikan teknik elektro*.
- Riyana, C. (2017). Peranan Teknologi Dalam Pembelejaran. *Teknologi*, 3.
- Roestiyah, N. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santyasa, I. W. (2007). Landasan Konseptual Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 3.
- Setiawan, N. I. (2012). WALISONGO, MEMBANGUN GAME EDUKASI SEJARAH. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 41-48.

- Sitiatava, R. P. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.
- sugiyono. (2014). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi (STD)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Suryosubroto, B. (2002). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyanto, A. H. (2015). PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE). *Jurnal Komputer*, 1-4.
- Syafari, A. (2018, January 13). *Mengenal Gerbang Logika (Logic Gate)*. Diambil kembali dari Komunitas eLearning: IlmuKomputer.Com
- Trianto. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wahono, R. S. (2006, June 21). *ASPEK DAN KRITERIA PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Diambil kembali dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Wibawant, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.