

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Akpinar, Y. (2008). Validation of a Learning Object Review Instrument: Relationship between Ratings of Learning Objects and Actual Learning Outcomes. *Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects*, 4, 292-302.
- Ansor, M. Y. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Bergenre Role Playing Game Pada Instalasi Perangkat Jaringan LAN Di SMK*. (Skripsi). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arumsari, D. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran dan Keterampilan. *Jurnal Akuntansi dan Pendidikan*, 13-25.
- Atep, S. (2014). *Pendidikan IPA Teori dan Praktik*. Sumedang: Rizqi Press.
- Chaosium Inc. (2009). *Basic Roleplaying Quick-Start Edition*. Hayward: Chaosium Publication 2021.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Penerbit DEEPUBLISH.
- Daryanto. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2014). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Dicoding Indonesia. (2017). *Mengenal Komponen Pada User Interface Unity*. Dipetik 01 15, 2019, dari [blog.dicoding.com](http://blog.dicoding.com):  
<https://blog.dicoding.com/mengenal-komponen-pada-user-interface-unity/>
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca.

SYUKRIYANSYAH, 2019  
**IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* BERBASIS  
*ROLE PLAYING GAME (RPG)* PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA  
PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

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

- Gonnerman, C. (2016). *Basic Fantasy Role-Playing Game 3rd Edition*. Diambil kembali dari [www.basicfantasy.org](http://www.basicfantasy.org): <http://basicfantasy.org/downloads/Basic-Fantasy-RPG-Rules-r107.pdf>
- Hamdi, A. S., & Bahruddin, E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif dalam pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hendri, S. (2010). *erdas dengan Game : Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59.
- Meltzer, D. E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual. *American Journal of Physics*, 70(12).
- Muhammad, A., & Baruddin. (2011). *Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Dengan Memasukkan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon, & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2007, November 12). *LORI (Learning Object Review Instrument)*. Diambil kembali dari [www.transplantedgoose.net](http://www.transplantedgoose.net): <http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan /Madrasah Aliyah*. Jakarta: Permendikbud.

SYUKRIYANSYAH,2019

**IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* BERBASIS *ROLE PLAYING GAME (RPG)* PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

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

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. (2010). *Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: Republik Indonesia.
- Prawiradilaga, D. S., Diana, A., & Handoko, H. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Prensky, M. (2001). Fun, Play, Games: what Makes Games Engaging. *Digital Game Based Learning*, 1-31.
- Pressman, R. (2001). *Software Engineering : a prcatitioner's approach. 5th ed.* New York: McGraw-Hill.
- Purwanto, M. N. (2012). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat game edukasi dengan Construct 2 : Tutorial Sederhana Construct 2*. Malang: Maskha.
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwiningsih, N. N. (2017). *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif: Prinsip Dasar & Model Pengembangan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran (Pengembangan Profesionalisme Guru) Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sary, Y. N. (2015). *Buku Mata Ajar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setyosari, P. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sitorus, L. (2015). *Algoritma dan pemograman*. Yogyakarta: Andi.

- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Suharsimi, A. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujana, A. (2014). *Pendidikan IPA Teori dan Praktik*. Sumedang: Rizqi Press.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Mimbar Sekolah Dasar*, 186-190.
- Sunaryo, Y. (2014). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(2), 41-51.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Republik Indonesia.
- Unity3d. (2019). *Public Relation*. Dipetik 01 15, 2019, dari unity3d.com: <https://unity3d.com/public-relations>
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 178-191.

SYUKRIYANSYAH, 2019

**IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* BERBASIS *ROLE PLAYING GAME (RPG)* PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

