

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Andriansyah, M. (Oktober 16 2002). Diakses dari <http://didi.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/4009/DivideAndConquer.rar>
- Burhani, R. (2013). *Teknologi terbaru permudah proses belajar mengajar*. [Online]. Diakses dari <http://www.antaraneews.com/berita/403599/teknologi-terbaru-permudah-proses-belajar-mengajar/>
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosada.
- Grace, L. (2005). Diakses dari [http://www.lgrace.com/document/Game\\_types\\_and\\_genres.pdf](http://www.lgrace.com/document/Game_types_and_genres.pdf)
- Hanna, P. (n.d.). Diakses dari <http://www.di.ubi.pt/~agomes/tjv/teoricas/01-genres.pdf>
- Harto, K. T., Md, A. G., & Wibawa, C. (2014). [Online]. Diakses dari <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/2559/2184>
- Hasrul. (2011, Oktober). Jurnal MEDTEK. *Jurnal MEDTEK*, 3, 2. Diakses dari [http://www.ftunm.net/medtek/Jurnal\\_MEDTEK\\_Vol.3\\_No.2\\_Oktober\\_2011\\_pdf/Jurnal%20Hasrul%20Bakri.pdf/](http://www.ftunm.net/medtek/Jurnal_MEDTEK_Vol.3_No.2_Oktober_2011_pdf/Jurnal%20Hasrul%20Bakri.pdf/)
- Hidayatullah, P., & M. Amarullah Akbar, Z. R. (2011). *Animasi pendidikan menggunakan flash*. Bandung: Informatika.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kamir, M. Z., & Akter, N. (2011). Diakses dari <http://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1111/1111.2422.pdf/>
- Nugroho. (2011). Diakses dari <http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2011-2012/Makalah2011/MakalahIF3051-2011-007.pdf>
- Prihastomo. (2008). Diakses dari <https://prihastomo.files.wordpress.com/2008/01/divideconquer.pdf>
- Riduwan, & Sunarto. (2012). *Pengantar statistika untuk penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran*. Raja Grafindo.
- Sadiman, A. S., & dkk. (2014). *Media pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sommerville, I. (2011). *Software engineering 9th edition*. Diakses dari [http://neerci.ist.utl.pt/neerci\\_shelf/LEIC/3%20Ano/2%20Semestre/Engenh](http://neerci.ist.utl.pt/neerci_shelf/LEIC/3%20Ano/2%20Semestre/Engenh)

Farah Almira, 2019

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI ALAT BANTU TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**

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

aria%20de%20Software/Bibliografia/Software%20Engineering%209th%20ed%20(intro%20txt)%20-%20I.%20Sommerville%20(Pearson,%202011)%20BBS.pdf/

Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wahono, R. S. (2006, Juni 21). [Online]. Diakses dari Wulan, R. E. (2011). *Komunikasi dan teknologi informasi pendidikan*. Bandung: Baticpress.

<https://modelpembelajaran1.wordpress.com/2016/02/21/model-pembelajaran-problem-solving/>