

## DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2013). Konsep Pembelajaran ATI (Aptitude Treatment Interaction). [Online]. Tersedia: <http://www.wartamadani.com/2013/05/Konsep-pembelajaran-ati-aptitude.html> [10 April 2014]
- Ainun, Y. (2012). Guru Dituntut Kreatif dan Inovatif. *Kompas.com*.  
<http://edukasi.kompas.com/read/2012/04/25/17192010/Guru.Dituntut.Kreatif.dan.Inovatif>.
- Anisa, Y. (2012). Skripsi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Untuk Mata Pelajaran TIK. *Skripsi pada FPMIPA UPI Bandung*.
- Ariefin, D. (2011). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Modifikasi. *Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI Bandung*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Caspi, O., & Bell, I. R. (2004). One Size Does Not Fit All: Aptitude x Treatment Interaction (ATI) as a Conceptual Framework for Complementary and Alternative Medicine Outcome Research Part 1 - What is ATI Research? . *The Journal of Alternative and Complementary Medicine* .
- Dazrullisa. (2016). Model Pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI) dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi. *Prodi Pendidikan Matematika STKIP Bina Bangsa Meulaboh*. Aceh: Matematika Jurnal.
- Dewi, M. S. (2012). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*.
- Dongoran, Z. (2014). Efek Model Pembelajaran ATI (Aptitude Treatment Interaction) terhadap Aktivitas dan Generik Sains Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*.

- Hannum, W. (2005). David Ausubel's Theory. Retrieved from Learning Theory.
- Harsono, M. (2014). Pengaruh bermain Game terhadap Perkembangan Remaja. *Surya University*. Serpong: Surya University.
- Hastanti, R. P. (2015). Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. *Jurnal Bianglala Informatika*.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Inda, A. H. (2017). Keefektifan Model Aptitude Treatment (ATI) dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Kepercayaan Diri. *Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika UNY* (hal. 751-758). Yogyakarta: Pendidikan Matematika Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain*. Yogyakarta: Andi.

- Marzuki F, C. (2011). Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Informasi*, 1-11.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Newby, T. .. (2006). *Educational Technology for Teaching and Learning*. Upper Saddke River, NJ: Pearson Merrill Prentice Hall .
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Nurdiansyah, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Powtoon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 1-8.
- Rangkuti, M. A. (2012). Penerapan Metode CIRC Cooperative Reading And Composition Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Kelas XI

- Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan (SOJ). *Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI Bandung*.
- Roedavan, R. (2017). *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika Bandung.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Silverman, & Stephen. (1982). Aptitude-Treatment Interaction Research; Implications for Physical Education. *Annual Conference of the American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance*.
- Siyampriyati, R., Azmi, J., & Copriady. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Reaksi Redoks di Kelas X SMAN 5 Pekanbaru. *Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Riau*.

- Snow, R. E. (1991). Aptitude-Treatment Interaction as a Framework for Research on Individual Differences in Psychotherapy. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 205-216.
- Sofana, I. (2013). *Membangun Jaringan Komputer* . Bandung: Informatika.
- Subtari, T. (2005). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi.
- Sudjana, N. (2011). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif* . Bandung : Falah.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyanto, C. E. (2016). Analisis Komparatif Sistem Keamanan Windows 7 dan Windows 8. *Jurnal Ilmiah Informatika*.
- Syawal. (2017). Implementation of Aptitude Treatment Interacton (ATI) to Improve Learning Motivation of Low Achievement Students . *Journal of Lingustic and English Teaching*.

Waloeya, Y. J. (2012). *Computer Networking*.  
Yogyakarta: CV. Andi Offset.