

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Reza, B., & Erliana, C. (2016). *Game Edukasi Berbasis Role Playing Game Dengan Metode Finite State Machine*.
- Andersen, L. W. (1981). *Assessing affective characteristic in the schools*.
- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing; A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objective*. New York: Addison Wesley Lonman Inc.
- Astuti, W. B. (2012). *Pengembangan Instrumen Asesmen Autentik Berbasis Literasi Sains Pada Materi sistem Ekskresi*. Lembaran Ilmu Kependidikan, XLI.
- Budiyanto, M. W. (2003). *Pengalaman dasar-dasar PLC (Programmable Logic Controller)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Creswell, J. W. (2010). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Djumingin, S. (2011). *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Erwin. (2013). *Game RPG "True Destiny" menggunakan rpg maker vx, 390*.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research Reading*. MA.: Addison-Wesley.
- Gano-Phillips, S. (2009). *Assessment in University General Education Program. Affective Learning in General Education, 3*.

Hendry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia.

Irnanda Maulidya, 2019

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR BERBASIS GAME RPG UNTUK MENUNJANG KOGNITIF DAN AFEKTIF SISWA

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

- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game : Panduan Praktis Bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hofstetter, F. (2001). *Multimedia Literacy. Third Edition. Mc Graw Hill International Edition*.
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker – Software Penampung Kreativitas, Inovasi, dan Imajinasi Bagi Game Designer*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Jonassen, T. M. (1992). *Constructivism and The Technology of Instruction*. Hillsdale. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Kemp, J.E dan Dayton, D.K. (1985). *Planing and Producing Inructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publisher, Newyork.
- Kohlberg, L. (1995). *Tahap-tahap Perkembangan Moral. (Alih Bahasa John de Santo dan Agus Cremers SVD)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Krathwohl, D. R. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification Of Educational Goals, Handbook II Affective Domain*. New York.
- Miarso, Y. (2005). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mudhoffir. (1990). *Teknologi Instruksional. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya*.
- Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru*.
- Munir. (2005). *Konsep dan Aplikasi Program Pembelajaran Berbasis Komputer (Computer Based Interaction), P3MP, UPI*.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Irnanda Maulidya, 2019
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR BERBASIS GAME RPG UNTUK MENUNJANG KOGNITIF DAN AFEKTIF SISWA
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir, R. (2011). *Algoritma dan Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C. (Edisi Revisi)*. Bandung: Informatika Bandung.
- Muslich, M. (2014). *Pengembangan Model Assessment Afektif Berbasis Self*.
- Nadifah, L. U. (2018). Pengembangan Game “Paduka.exe” Berbasis RPG Maker MV Sebagai Media Belajar Mandiri Pada Materi Fungsi Komposisi.
- Newby, T., Stepich, D., Lehman, J & Russel, J. (2006). *Educational Technology for Teaching and Learning. Ed ke-3*. Newjersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Popham, W. (1999). *Classroom assessment*. Boston: Allyn and Bacon.
- Prabowo, E. (2003). *Presentasi Multimedia dengan Director MX*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Priyanto, dkk. (2011). *Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.
- Radion, K. (2009). *Ultimate Game Design*. Yogyakarta: C.V.Andi Offset.
- Rahmah, F., & Susilowibowo, J. (2014). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas X AK. 1-9.
- Ritayani. (2013). *Pengantar Algoritma dan Pemrograman*, 78.
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rokeach, M. (1968). *Beliefs attitudes and values*. Newyork: Josey-Bass Inc.Pub.
- Rosa Ariani & Salahuddin, M. (2010). *Modul pembelajaran algoritma dan pemrograman*. Bandung: Modula.

- Salahuddin, M., & Sukanto, R. (2010). *Algoritma dan Pemrograman*. Bandung: Informatika.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar*.
- Santoso, R. B. (2011). Model Pembelajaran Role Playing.
- Sapriya, d. (2007). *Pengembangan IPS di SD*. Bandung: UPI Press.
- Sardiman, A. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sugiyanto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : Depdikbud.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, M. (2004). *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia*. Yogyakarta: Andi.
- Tampake, H. S. (2007). Pengguna Ajax pada Pengembangan Aplikasi Web. *jurnal Teknologi Informasi-Aiti*, hal. 88-89.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Turban, d. (2002). *Aplikasi Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Paradigma.
- Utari, R. (2011). *Taksonomi Bloom Bagaimana Menggunakannya?*, 13.

- Wahab, A. A. (2007). *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan*.
- Wahana. (2014). *RPG Maker VX Ace*. Yogyakarta: CV.Andi Offset.
- Wahana Komputer. (2014). *Membuat Game RPG*.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Wicaksono, S. (2013). *Jurnal Transit. Game Advanture of Paperu Using RPG Maker VX*, 140-148.
- Wikipedia. (2006, oktober). Diambil kembali dari Multimedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Multimedia>
- Winkel, W. (1996). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Wulandari, A. D. (2015). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*.
- Yudhanto, P. A. (2010). *Perancangan Promosi Produk Edu-Games Melalui Event*. Laporan Tugas Akhir Universitas Komputer Indonesia Bandung.
- Zeembry. (2008). *Pengertian Multimedia Interaktif*.
- zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. jakarta: kencana pradana media Group.