

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Teknik Pengolahan dengan Suhu Tinggi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di Smk Pertanian Pembangunan Negeri (PPN) Tanjungsari*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan dan Teknologi Kejuruan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ariani, P. (2016). *Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fatoni, R. (2016). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash pada Mata Pelajaran KKPI di SMKN 1 Wonogiri*. (Skripsi). Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.
- Grace, L. (2005). *Game Type and Game Genre*. Diakses 27 Agustus 2018. (http://aii.lgrace.com/documents/Game_types_and_genres.pdf).
- Hamdani. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Haryono, N. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Peserta didik Kelas IV SD Negeri*

Gita Puspita Sari, 2019

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME PADA KOMPETENSI DASAR TEKNIK PENGGUNAAN SUHU RENDAH

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

- Tegalpanggung Yogyakarta*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hasrul. (2010). Langkah-langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal MEDTEK*, Volume 2 (1): 112-126
- Herijanto, B. (2012). Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam. *Journal of Educational Social Studies*, Volume 1 (1).
- Hermansyah, Gustomi., & Nurhayati. (2015). Desain Aplikasi Pembelajaran Doa- Doa Harian Berbasis *Game* Edukasi. *Jurnal Sisfotek Global*, Volume 5 (2).
- Ismail, A. (2009). *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Kimpraswil, Buku Muhammad, As'adi (2009). Definisi *Game*. (Online) http://www.academia.edu/11001992/Pengertian_Bermain_Menurut_Para_Ahli diakses 6 september 2018.
- Lubis, I.R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan ipa*, Volume 1 (2).
- Mahafi, Aditya G, Hermawan, Galih. (2013). Game Edukasi Penyakit Malaria dan Cara Pencegahannya. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, Volume 2 (2).
- Pramono, G. (2006). Interaktivitas & *learner Control* pada Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik*, Volume 10(19): 133-135.
- Rojak, A. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Game dengan Inquiry Training Model Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta didik SMK*. (Skripsi). Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia.

Gita Puspita Sari, 2019

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME PADA KOMPETENSI DASAR TEKNIK PENGGUNAAN SUHU RENDAH

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

- Rohwati, M. (2012). Penggunaan *Education Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Volume 1 (1): 75-81.
- Sadiman, A. (2009). *Media pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Suherman. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran dalam Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pengawasan Mutu Agroindustri Bagi Mahapeserta didik Pendidikan Teknologi Agroindustri*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syifannur, H. (2015). *Pengembangan dan Analisis Kelayakan Multimedia Interaktif "Smart Chemist" Berbasis Intertekstual Sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA*. (Skripsi). Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Semarang.
- Yuniarti, A. Fitri, L. Yokhebed. (2012). Pengembangan *Virtual Laboratory* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Materi Pembiakan Virus. *Journal of Biology Education*, Volume 1(1), 86-94