

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, A. K., & Nasution, B. Y. (2014). Pengenalan Budaya Indonesia Melalui Permainan Berbasis Android. *SMANTIKA*.
- Alifia, I. (2017). Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Multimedia Berbentuk Games Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. (Skripsi). FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Amanina, S. (2015). Komparasi Metode Pembelajaran Ekspositori Dan Kerja Kelompok Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IIS Sma Negeri 1 Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016, *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 6 (2), hlm. 1-8
- Anitah w, S. (2008). *Strategi Pembelajaran Fisika*. In: Strategi Pembelajaran. Universitas Terbuka, Jakarta, pp. 1-30. ISBN 9790110928
- Arsana, M.R. I., Dantes, N., & Widiana, W. I. (2014). Pengaruh Metode Ekspositori Yang Dikombinasikan dengan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ipa. *MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Dewi, K. (2009). Eksperimentasi Pembelajaran Dengan Metode Problem Solving Pada Pokok Bahasan Lingkaran Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas Viii Semester 2 Smp Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Ajaran 2006/2007, (*skripsi*). Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Dewi, S. P. (2015). Penerapan Model Discovery Learning dengan Media Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Skripsi*, 1-11.
- Dimiyati dan Mujiono. (1999) *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran Cetakan Ke-3*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bayu Kristian, 2019

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS GAME ARCADE MENGGUNAKAN METODE EKSPOSITORI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SMK

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

- Feldman, A. (2001). *Designing Arcade Computer Game Graphics*. United States of America: Wordware Publishing, Inc.
- Gunawardhana, P. D dan Palaniappan, s. (2016). Possibility of using Multimedia Application for Learning, *GSTF Journal on Computing (JOC)*, 5(1), hlm. 77-83
- Hamalik, O. (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harsono. (2014). *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*. serpong: Surya University.
- Haryati, M. (2009). *Model Dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Hofstetter, A. (2001). Dalam Mohammad Suyanto: *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI.
- Ismaniati, C. (2012). Penggunaan Teknologi Informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran diakses dari:
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr.%20Christina%20Ismaniati,%20M.Pd./Penggunaan%20Teknologi%20Informasi%20dan%20komunikasi%20dalam%20peningkatan%20kualitas%20pembelajaran.pdf>
- Ismail, A. (2009), *Education Games*, Yogyakarta : Pro-U Media
- Kasminah. (2008). Metode dalam proses pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan*, 11(1), hlm. 101-114
- Kuncara, E.S, Nadhori, I.U, dkk (2015). Rancang Bangun Game Sinjan Untuk Pembelajaran Jaringan Komputer Tingkat Smk.
- Kuswana, W. S. (2011). *“Taksonomi Berpikir”*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Latipah, E. (2010). Strategi *Self-Regulated Learning* dan Prestasi Belajar : kajian meta analisis. *Jurnal Psikologi*, 37 (1), hlm. 110-129.
- Leacock, T. L. & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59. Diakses dari :
<http://www.sfu.ca/~jcn Nesbit/articles/LeacockNesbit2007.pdf>
- Maryos, A. A. (2013). *Game Edukasi Mengenal Sejarah Islam zaman Rasulullah dan Sahabat (Skripsi)*. Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Bayu Kristian, 2019
RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS GAME ARCADE MENGGUNAKAN METODE EKSPOSITORI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SMK
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nalendra, R. B. (2011). Pembuatan Game Anak-Anak Kindergarten “Seek And Seek” Berbasis Flash. (*Skripsi*). STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- Nasrudin, N, Agustina, I, dkk. (2018). Multimedia educational game approach for psychological conditional, *International Journal of Engineering & Technology*, 7(2.9), hlm. 78-81
- Nasution, A. S. (2017). Inquiry And Expository Approach In Quadratic Equation At Public High School Of SMAN 7 Medan, *Asian Journal of Natural & Applied Sciences*, 6(4), hlm. 56-68
- Nesbit J, Belfer K. &, Leacock T. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual v 1.5*. Diakses dari:
<http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf>
- Nidra, S., dan Doneti J. (2012). Black box and white box testing technique – a literature review, *Internasional Journal of Embedded System and Applications (IJESA)*, (2)2, hlm. 29-50
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2013). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah kejuruan*. Jakarta.
- Pidarta, M. (2009). *Supervisi Pendidikan Kontekstual*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prensky, M. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging* diakses dari : <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf> .
- Pressman. (2012). *Software engineering: A practitioner’s approach-sevent edition*. Yogyakarta: ANDI.
- Pujiadi. (2013). *Pengembangan Game Edukasi Untuk Media Bantu Pembelajaran Drill And Practice Sebagai Persiapan Siswa Menghadapi Ujian Nasional Matematika SMA* diakses dari :
<https://pujiadilpmpjateng.wordpress.com/2013/02/27/artikel-game-edukasi/>

Bayu Kristian, 2019

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS GAME ARCADE MENGGUNAKAN METODE EKSPOSITORI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SMK

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

- Purwoto. (2003). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Surakarta: UNS Press
- Rachmat, A. dan Roswanto, A. (2005). *Pengantar Multimedia*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana.
- Rachmawati, T. K. (2018). Pengaruh Metode Ekspositori Pada Pembelajaran Matematika Dasar Mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam, *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 5 (1), hlm. 51-56
- Rohwati. (2012). Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup, 1(1). *JPII*, 75-81.
- Rosch. (1996). *American Heritage Electronic Dictionary and Language Master*. Cambridge : Houghton Mifflin.
- Rozi, Z. F. (2010). *Perancangan Game House Hunter Menggunakan Adobe Flash CS 3. Naskah Publikasi*. Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Rukyawati (2015). Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Penggunaan Metode Ekspositori Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII Sman 10 Pekanbaru, *LENTERA (Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Budaya dan Sosial)*, 6(15), hlm. 95-108
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta
- Sadiman, arif, dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Ed. 1-15--. Jakarta. Rajawali Pers. Rajagrafindo Persada.
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana .
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective, 6th Edition*. Jakarta : Pustaka Pelajar
- Sofiyah, E. (2016). Pembuatan Game Begenre Arcade Puzzle Sebagai Upaya Mengenalkan Candi-Candi Di Trowulan Mojokerto Kepada Anak Dengan Judul “Construct Temples”. (TA). STIKOM, Surabaya.

- Soimah, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *NATURAL: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA*, 5 (1), hlm. 38-44
- Sommerville, I. (2003). *Software engineering-sixth edition*. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana, N. (2004). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukanto, R. A. dan Shalahuddin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika
- Suniti, N. M. (2015). Model Ekspositori Dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Dalam Kompetensi Dasar “Memfaktorkan Bentuk Aljabar“, *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 5(2), hlm. 96-102
- Surjono, H. D. (2015). The Effect of Multimedia and Learning Style on Student Achievement in Online Electronics Course. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 116-122.
- Suryabrata, S. (2012). *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Taefuri. (2012). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Dengan Menerapkan Metode Ekspositori Pada Siswa Kelas IV, 3(1). *Dinamika*, 80-84.
- Tampubolon, E.H. M. (2014). Efektivitas Metode Ekspositori Dengan Cooperative Integrated Reading And Composition Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Semester Satu Fkip Uhn Tahun Ajaran 2013/2014 Pada Pokok Bahasan Stoikiometri. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 06 (02). ISSN 2085-3653
- Taufik, M, Dola, A, dkk (2016). The Effect of Various Strategies of Learning on Writing Skill of Scientific Work, *Journal of Language Teaching and Research*, 7(3), hlm. 460-466
- Turocy, T.L. dan Von Stengel, B. (2001). *Game Theory*. Waltham: Academia Press.
- Turban, dkk. (2002). *Introduction To Information Technology*. Prentice Hall.
- Utari, R. (2011). *Taksonomi Bloom : Apa dan Bagaimana Menggunakannya ?*
 Bayu Kristian, 2019
RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS GAME ARCADE MENGGUNAKAN METODE EKSPOSITORI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SMK
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Diakses dari <http://bppk.depkeu.go.id/webpkn/attachments/article/766/1Taksonomi%20Bloom%20-%20Retno-ok-mima+abstract.pdf>.

- Von Neumann, J. dan Morgenstern, O. (2007). *Theory of Games and Economic Behavior(60th Anniversary Commemorative Edition)*. Pricenton: Pricenton University Press.
- Wahyuni, N. (2012). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Metode STAD (Student Team Achievement Division) dan Metode Ekspositori Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas X di Sma 3 Salatiga. (*Skripsi*). Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran : landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijaya, R. N. (2012). Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di SMP 77 Jakarta (*skripsi*). Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Williams, L. (2006). *Testing Overview and Black-Box Testing Technique*