

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2012). *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S., & A., J. C. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- As'adi, M. (2009). *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*. Yogyakarta: Power Books.
- Atmadji, C., & Soeleman, M. (2010). MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH SISTEM INFORMASI MANAJEMEN. *Jurnal Teknologi Informasi*, 56-72.
- Au, G. (1995). Can multimedia help people learn faster? *Multimedia Computing and Systems, 1995., Proceedings of the International Conference on* (hal. 115-112). IEEE.
- Cahyo, A. N. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Jogjakarta: DIVA press.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Departemen Agama, R. I. (2001). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Direktorat Jendral Pembina kelembagaan Agama Islam.
- Dimiyati, M. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elperado, H. (2014). *PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI GAME SIMULASI GERBANG LOGIKA DASAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fajar, F. N. (2017). *PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN METODE INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN JARINGAN DASAR*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Faris, S. (2017). *PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI BERBASIS MULTIMEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hakim, L. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Harid, A., & Jihad, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Irfan Rona, 2019
IMPLEMENTASI METODE IMPROVE PADA MULTIMEDIA BERBASIS GAME SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA SMK
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Hartono, J. (2004). *Metodologi Penelitian Bisnis: Salah Kaprah dan Pengalaman - Pengalaman*. Yogyakarta: BPFE UGM.
- Hasibuan, Z. A. (2007). *Metodologi Penelitian pada Bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*. Depok: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia.
- Imron, M., & Munif, A. (2010). *Metodologi Penelitian Bidang Kesehatan*. Jakarta: Sagung Seto.
- Indonesia, P. R. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Kemendikbud. (2016). *KBBI Daring*. Dipetik September 10, 2017, dari KBBI Daring Kemendikbud: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/metode>
- Laksono, R. P. (2014). Penerapan Pembelajaran Dengan Metode IMPROVE pada Materi Pertidaksamaan di Kelas X-B SMAN 1 Kauman Tulungagung. *MATHEdunesa*, 166.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Animation as an aid to multimedia learning. *Educational psychology review*, 14, 87-99.
- McLeod, S. (2015). *Jean Piaget*. Diambil kembali dari Simply Psychology: www.simplypsychology.org/piaget.html
- Mevarech, Z. R., & Kramarski, B. (1997). IMPROVE: A multidimensional method for teaching mathematics in heterogeneous classrooms. *American Educational Research Journal*, 34(2), 365-394.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Murtikah, D. (2013). *Penerapan Metode Pembelajaran IMPROVE Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Intrapersonal Intelligences Siswa Dalam Mata Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nata, A. (2009). *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pahlavi, S. R. (2014). *Pengaruh Metode Socrates dalam Pembelajaran Bangun Datar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMP Kristen*

- Satya Wacana Tahun Ajaran 2013/2014*. Program Studi Pendidikan Matematika FKIP-UKSW, 2014.
- Prensky, M. (2001). Digital Game Based Learning. *Fun Play and Games What Makes Game Engaging*, 1-31.
- Purwanto. (2011). *Statistika untuk penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ria, A., & Fitria, H. (2015). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia Di SMA Negeri 2 Batang. *JURNAL PENDIDIKAN SAINS (JPS)*, 30-33.
- Ruseffendi, E. (2005). *Dasar-dasar penelitian pendidikan dan bidang non-eksakta*. Bandung: Tarsito.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: alfabeta.
- Saputra, Wawan, P., & Bambang, E. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4, 2.
- Sommerville, I. (2016). IEEE Software and Professional Development. *IEEE Software*, 33(2), 90-92.
- Sommerville, I. (1997). *Requirements engineering: a good practice guide*. John Wiley & Sons, Inc.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, A. (2008). Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran. Dipetik September 11, 2017, dari http://103.23.244.11/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/197012101998022-IIP_SARIPAH/Pengertian_Pendekatanx.pdf
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sumampouw, H. M. (2011). Keterampilan Metakognitif dan Berfikir Tingkat Tinggi dalam Pembelajaran Genetika (Artikulasi Konsep dan Verifikasi Empiris). *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 23-39.
- Susanti, A. (2016, Mei 2). *Memantik Semangat Belajar Anak Indonesia : Okezone News*. Dipetik Mei 16, 2016, dari Okezone: <http://news.okezone.com/read/2016/05/02/65/1377872/memantik-semangat-belajar-anak-indonesia>
- Susilana, R. S. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Suwarto. (2010). *Perilaku Keorganisasian*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Syaiful Bahri Djamarah, A. Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: P.T. Rineka Cipta.
- USAID-DBE3. (2008). *Pengajaran Profesional dan Pembelajaran Bermakna (Modul)*. (hal. 62). Jakarta: USAID Indonesia.
- Wahyudin, Sutikno, & Isa, A. (2010). keefektifan pembelajaran berbantuan multimedia menggunakan metode inkuiri terbimbing untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 58.
- Walther-Franks, B., & Malaka, R. (2014). An interaction approach to computer animation. *Entertainment Computing*, 271-283.
- Wati, U. A. (2010). Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu. *Dalam Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Tahun*.
- Wilson, L. (2016). *Anderson dan krathwohl – Bloom 's Taxonomy Revised*. Diambil kembali dari <http://thesecondprinciple.com/teaching-essentials/beyond-bloom-cognitive-taxonomy-revised/>