

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, Y. A. (2012). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game untuk Mata Pelajaran TIK*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI: Tidak Diterbitkan.
- Ariani, N dan D Haryanto. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Arikunto, S. (1993). *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1979). *Educational Research : An Introduction (Third Edition)*. Newyork and London : Longman Inc.
- Dzuhisna, N .(2013). *Keefektifan Model Arcs (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction ) Dalam Mengungkapkan Kritik Pada Pembelajaran Berbicara*. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPBS UPI: Tidak Diterbitkan.

Yudha Adhi Wijana, 2014

*Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model arcs (attention, relevance, confidence, satisfaction) untuk pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi*

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

Gonia, M. F. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Asesmen Pembelajaran Pembiasaan Cahaya*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI : Tidak Diterbitkan.

Green, T. D., & Brown, A. (2002). *Multimedia Projects in the Classroom A Guide to Development and Evaluation*. California: Corwin Press, Inc.

Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1990). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: Mac Millan.

Keller, J.M.(n.d). Development and Use of the ARCS Model of Motivational Design. *Journal of Instructional Development*. **1**.(1). 1-10

Keller, J.M.(2000). *How to integrate learner motivation planning into lesson planning: The ARCS model approach*[Online]. Tersedia: <http://apps.fischlerschool.nova.edu/toolbox/instructionalproducts/itde8005/weeklys/2000-Keller-ARCSLessonPlanning.pdf> [21 February 2014]

Learning Theories. *ARCS Model of Motivational Design (Keller)* [online]. Tersedia: <http://www.learning-theories.com/kellers-arcs-model-of-motivational-design.html> [1 November 2013]

Mardika, N. (2008). *Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD*. [Online]. Tersedia: <http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf> [3 November 2013]

Yudha Adhi Wijana, 2014

***Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model arcs (attention, relevance, confidence, satisfaction) untuk pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi***

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

- Mulyadi, A. W. (2011). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Cai Model Instructional Games Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI: Tidak Diterbitkan.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Newby, T. J., Stepich, D. A., Lehman, J. D., & Russel J. D. (2006). *Educational Technology for Teaching and Learning*. Upper Saddle River, NJ : Pearson Merrill Prentice Hall.
- Priyanto, A. C .(2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Type Arcs (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 11 Bandung Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran FPEB UPI: Tidak Diterbitkan.
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Roblyer, M. D. (2006). *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Upper
- Yudha Adhi Wijana, 2014  
*Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model arcs (attention, relevance, confidence, satisfaction) untuk pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Saddle River, NJ : Pearson Merrill Prentice Hall.

Sadiman, A. S., R. Rahardjo, Haryono, Anung, & Rahardjito. (2008). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Press.

Sardiman A. M. (2007). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press.

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sudarsono. (2005). *Flowchart*, [Online], Tersedia: <http://sdarsono.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/16512/Flowchart.pdf> [3 November 2013].

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Trust, T, A. Poulsen, K. Lam & S. Cisneros. (2008). *ARCS Model of Motivational Design* [Online]. Tersedia: [http://www.torreytrust.com/images/ITH\\_Trust.pdf](http://www.torreytrust.com/images/ITH_Trust.pdf) [1 November 2013]

Uno, H. B., dan N. Lamatenggo.(2009). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta.

Yudha Adhi Wijana, 2014

*Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model arcs (attention, relevance, confidence, satisfaction) untuk pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi*

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

Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*, [Online], Tersedia: <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> [5 November 2010].

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Yessica, G. F. & W. Setiawan. (2008). Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. **1**, (2), 35-52.

Yudha Adhi Wijana, 2014

*Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model arcs (attention, relevance, confidence, satisfaction) untuk pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi*

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