

DAFTAR PUSTAKA

- Adpen, M. (2012). *Metode Penemuan Discovery*. [online]. Tersedia: <http://adpenmd.blogspot.com/2012/03/metode-penemuan-discovery.html> (11 juni 2013).
- Amien, M. (1987). *Mengajar IPA dengan Menggunakan Metode Discovery dan Inquiri*. Depdikbud, Jakarta.
- An IT Summary. [online]. Tersedia: <http://itsum.wordpress.com/2010/09/26/model-pada-software-development-life-cycle-sdlc/> (11 juni 2013).
- Arifin, Zainal, (2011). *Penelitian Pendidikan*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- As'adi Muhammad . (2009). [online]. Tersedia : http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.01.2664.pdf (2 Oktober 2014).
- Balim, A. G. 2009. The Effects of Discovery Learning on Students' Success and Inquiry Learning Skills. *Egitim Arastirmalari-Eurasian Journal of Educational*. Vol 35, Hlm: 1-20.
- Bambang. (2012). *Pengembangansoftware* .[online]. Tersedia: <http://boombanks.wordpress.com/news/trend-terbaru-pengembangan-software-software-development-life-cycle/> (11 juni 2013).
- Borg, W.R & Gall, M.D. (1979). *Educational Research : An Introduction (Third Edition)*. Newyork and London : Longman Inc.
- Dedi, S. (2013). *Pengertian Pembelajaran*. [online]. Tersedia: <http://dedi26.blogspot.com/2013/04/pengertian-pembelajaran-menurut-para.html> (11 juni 2013).
- Dimiyati dan Moedjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Gonia, M. F. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Asesmen Pembelajaran Pembiasaan Cahaya*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI : Tidak Diterbitkan.

Riska Apriani, 2014

PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAME BERBASIS METODE DISCOVERY PADA MATERI KONSEP DASAR INSTALASI SISTEM OPERASI DI SMK

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

- Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Istikomah. (2013). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Discovery Learning untuk Pemahaman Sains pada Anak TK B*. [online]. Tersedia : <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/3064> (26 Oktober 2014).
- Ladjamuddin B, A. (2006). *Rekayasa Perangkat Lunak / Al-Bahra bin Ladjamuddin B*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Mulyanta & Leong, (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif – Media Pembelajaran*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : SPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Nalwan, A. (2008). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Pressman, R. S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku 1)*. Yogyakarta : Andi.
- Rachmawati, R.P. (). *Penerapan Metode Discovery dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI : Tidak Diterbitkan.
- Riyanto, Y. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran : Sebagai Referensi Bagi Guru/ Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Roblyer, M.D. (2006). *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Upper Saddle River, NJ : Pearson Merrill Prentice Hall.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Siahaan, D. (2012). *Analisa Kebutuhan dalam Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.

Riska Apriani, 2014

PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAME BERBASIS METODE DISCOVERY PADA MATERI KONSEP DASAR INSTALASI SISTEM OPERASI DI SMK

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

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana.(2004). *MetodaStatistika*.Bandung : PT. Tarsito Bandung.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sommerville, I. (2003). *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)/ Edisi 6/ jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Suryosubroto, B. (2002). *Proses BelajarMengajar di Sekolah*.Jakarta : PT. RinekaCipta.
- Suryosubroto, B. (2004). *Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Jakarta : PT. RinekaCipta.
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2013). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung : UPI.
- Vaughan, T. 2004. *Multimedia: Making it Work*. McGrawHill - Technology Education, Burr Ridge, IL.
- Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [online]. Tersedia : <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> (11 juni 2013).
- _____. (2010). *Metode Discovery*. [online].Tersedia : <http://ejurnal.fip.ung.ac.id/index.php/PDG/article/viewFile/305/298>(25 november 2013).