

Daftar Pustaka

- Anisa, Yuni Afriyani. (2012). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game untuk Mata Pelajaran TIK*. (Skripsi). Studi Pendidikan Ilmu Komputer, FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Annetta, Leonard A. (2008). *New Media and Education in the 21st Century. Video Games in Education : Why They Should Be Used and How They Are Being Used*, 47, hlm.229-239.
- Asia, Nur. (2006). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Fisika melalui Pembelajaran Scaffolding Pada Siswa Kelas 1 SMP Negeri 24 Makassar*. (Skripsi). Universitas Negeri Makassar.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta : Bumi Aksara.
- Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA, Dirjen Mandikdasmen, Depdiknas.
- Desiyanto, Muchtarom. (2012). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri Bantul Manunggal Tahun Ajaran 2011/2012*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Echols, John M. & Shadily, H. (1983). *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Fajari, Asep Awaludin. (2012). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Permainan Puzzle untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Gabrilin, Abba. (2014, 1 Desember). *Anies Baswedan Sebut Pendidikan Indonesia Gawat Darurat*. [Online]. Diakses dari <http://edukasi.kompas.com/read/2014/12/01/13455441/Anies.Baswedan.Sebut.Pendidikan.Indonesia.Gawat.Darurat>.
- Hake, R. (1999). *ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES*. [online]. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.

Rusy Muhammad Munggaran, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME BERBASIS STRATEGI SCAFFOLDING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SISTEM KOMPUTER

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

- Hamalik, O. (1999). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Hapsari, M. (2014). *Implementasi Algoritma ID3 dalam Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Menerapkan Strategi Scaffolding untuk Meningkatkan Pemahaman Ekstrapolasi Mahasiswa pada Mata Kuliah Jaringan Komputer*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung : Alfabeta
- Koes H., S., Suwasono, P. & Wisodo, H. 2013. *Pengembangan E-Scaffolding Berbasis Pembelajaran Hibrid untuk Menumbuhkan Kompetensi Fisika*. Proposal Hibah Bersaing Perguruan Tinggi 2013. Malang: LP2M UM.
- Munadi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Nasution, S. (2010). *Didaktik Asas Asas Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nesbit, J., Karen, B., & Tracey, L. *Learning Object Review Instrument versi 1.5*. (2007). TeleLearning NCE, CANARIE Inc. and eduSourceCanada.
- Polya, G. (1973). *How To Solve It* (Edisi 2). New Jersey : Princeton University Press.
- Prensky. (2001). Digital Game-Based Learning. *Fun, Play and Games : What Make Games Engaging*, 05, hlm.1-31.
- Putra, Nusa dan Hendarman. (2013). *Metode Riset Campur Sari*. Jakarta : PT.Indeks.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta.
- Rusman ; Kurniawan, Deni ; & Riyana, Cepi. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, Kiki Puspita. (2013). *Penerapan Strategi Scaffolding Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Ekstrapolasi Siswa SMK*.

- (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Simpson, Elizabeth dan Frances A. Clem. (2008). *Video Games in the Middle School Classroom*. [online]. Diakses dari eric.ed.gov/?id=EJ788303
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Suherman, N. & Sukyajaya K.Y. (1990). *Petunjuk Praktis Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung : Widyakusumah 157.
- Sumpena, Iyang. (2012). *Penerapan Strategi Scaffolding dengan Memanfaatkan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMP/MTS pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia.