

DAFTAR PUSTAKA

- Adyana dkk. (2014). *Pengaruh Modifikasi Permainan Sepakbola Terhadap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 02 Nomor 01.
- Ali, Mohammad. (2011). *Memahami Riset Prilaku Dan Sosial*. Bandung: CV Pustaka Cendikia Utama.
- Auweele, Yves Vanden dkk. (1999). *Phychology for Physical Educators*. European Federation of Sport Phychology
- Azwar, S. (2011) *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Bahagia, Yoyo dan Adang Suherman. (2000). *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Bandung:DEPDIKBUD
- Bin Shyan Jong, *Using Game-Based Cooperative Learning to Improve Learning Motivation : A Study of Online Game Use in an Operation Systems Course*. IEEE TRANSACTION ON EDUCATION, VOL. 56, NO. 2. MAY 2013
- Brom, C., V. Sisler, & R. Slavik. 2009. *Implementing digital games-based learning in school: Augmented learning environtment of ‘Europe 2045’*. Multimedia System, 16 (1): 23-41.
- Budiman, Didin. (2009). *Model Pengembangan Proses Sosial Siswa SD Melalui Metode dan Pendekatan Mengajar Pendidikan Jasmani*. Bandung: Tesis Prodi POR Pascasarjana UPI.
- Deubel, P. (2006). Game on! *T.H.E. Journal (Technological Horizons in Education)*, 33 (6), 30-35.
- ELISABETH HAYES, *Incorporating Video Games into Physical Education*, JOPERD • Volume 78 No. 3 • March 2007
- Fauzi, M., dkk. *Pembuatan Game Edukasi (DGBL) Pengenalan Karies Untuk Anak Usia 6– 8 Tahun*. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut
- Fraenkel, dkk. (2012). *How to Design and Evaluate Reserch in Education*. USA: McGraw Hill. Inc.
- Frost, J. L., Bowers, L., & Wortham, S., (1990). *The state of American playgrounds. Journal of Physical Education, Recreation, and Dance*. Vol 61 (8), hlm. 18-23.
- Hendro Wisaksono, 2016
**PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN BERBASIS DIGITAL GAME BASED LEARNING (DGBL)
TERHADAP PENINGKATAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Furqon. (2004). *Statistika Terapan untuk Penelitian*. Bandung: Alfa Beta.
- Hirumi, Atsus. (2014) *Bermain Games di Sekolah*. Jakarta: Indeks.
- Ishak, Muchamad. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Teams Assisted Individual Alization) terhadap Sikap Kerjasama dan Sikap Tanggung Jawab Siswa*. Tesis Prodi POR Pascasarjana UPI.
- Kemendinas, (2014). *Materi Pelatihan Guru*, Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendiknas
- Kretschmann. R, 2010. *Developing competencies by playing digital sports-games*, Feb. 2010, Volume 7, No.2 (Serial No.63)
- Kurikulum Penjas SMP, 2004
- Maja & Paul Pivec , 2008. *Games in Schools*. Work Package 2 of the ISFE-EUN Partnership work plan.
- Maksum, Ali, (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Margono, 2012, Peranan Pendidikan Jasmani Menghadapi Era Globalisasi, UNS
- Metzler, M. W. (2000). *Instructional Models for Physical Education* Georgia: State University
- Monti P. (2000). Dasar-Dasar Psikologi Olahraga. Pustaka Sinar Harapan.
- Mosston, M& Ashworth, S. (1992). *Teaching Physical Education*. New York: Macmillan College Publishing Company
- Nurjaya, Dede Rohman dan Dadan Mulyana. (2010). *Mengembangkan Perilaku Asosiatif siswa SD melalui Penerapan Pendekatan Bermain Dalam Konteks Pembelajaran Penjas*. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. FPOK UPI 2010
- Oslin dkk. (1998). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI):Development and Preliminary Validation. *Journal of Teaching in Physical Education*: Vol 17 (231-243
- Pamudji. 1985. "Kerjasama Antar Daerah. Jakarta:Bina Aksara
- Rahayu, R., Dkk., *Pengembangan Media Digital Games Based Learning (Dgbl) Pada Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia Di SMP*, Unnes.J.Biol.Educ. 1 (3) (2012)
- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Hendro Wisaksono, 2016**
- PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN BERBASIS DIGITAL GAME BASED LEARNING (DGBL) TERHADAP PENINGKATAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**
- Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Squire, R. Halverson, & J.P. Gee. 2004. *Video games and the future of learning.* Phi Delta Kappan: Wisconsin- Madison University.
- Sucipto, 2004. Pembelajaran sepakbola, Direktorat Tk Dan Sd, Dirjen Dikdasmen Departemen Pendidikan Nasional
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2013). *Membangun Kualitas Hidup Bangsa Melalui Pendidikan Jasmani.* Bandung: UPI.
- Suherman, A. (2009). *Revitalisasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani.* Bandung: CV. Bintang Warli Artika.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika* (edisi enam). Bandung: Tarsito
- TULVING E (1985) "How many memory systems are there?" *American Psychologist* vol. 40 pp 385-398
- Udin Ahmad Syahri dkk. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA TERPADU BERBASIS *DIGITAL GAMES BASED LEARNING* TEMA PENCEMARAN LINGKUNGAN UNTUK SISWA SMP. / Unnes Science Education Journal 3 (3) (2014)
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2010). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah.* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Van Eck. R, *Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless,* *EDUCAUSE Review*, vol. 41, no. 2 (March/April 2006): 16–30.
- Zakiah Mohamad Ashari, (2010), *KEPERLUAN AKTIVITI BERMAIN DAN KEPENTINGANNYA TERHADAP MOTIVASI KANAK-KANAK PRASEKOLAH*, Universiti Teknologi Malaysia

WEBSITE

- Abdoellah Arma. 1981. Olahraga untuk Perguruan Tinggi. Jakarta. PT. Sastra Husada. [ONLINE]. Tersedia : <http://www.kajianpustaka.com/2012/12/> [15 Oktober 2015]
- Anderson. R.H (1976). *Selecting & Developing Media for Instruction.* Wescosin: American Society for Training and Development, [online]. Tersedia ; (<http://www.asikbelajar.com>). Diunduh bulan September 2013
- Delgado, R. (2012). *Reasons Technology is Important for Education By Teachers With Apps* [online]. October 13, 2012 · Blog · 12 Comments
- Griffiths, M. (2002). "The educational benefits of videogames." *Education and Health.* 20 (3), pp. 47-51. [return]. [online]. Tersedia : www.learnnc.org/lp/pages/4970,[20Maret 2015]
- Kemendikbud (2013) <http://unbk.kemdikbud.go.id/>, [Online]. diunduh tanggal 10 Desember 2015
- Luxbacher A.Joseph 1997. Sepakbola Langkah-Langkah Menuju Sukses. Alih Bahasa . Agusta Wibawa. Jakarta: PT. Raja Grafindo. [ONLINE]. Tersedia : <http://www.kajianpustaka.com/2012/12/> / [15 Oktober 2015]
- Mackenzie. B (2015). <http://www.brianmac.co.uk/skills.htm> . [Online]. diunduh tanggal 18 Desember 2015
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan.* Jakarta: Prenada Media. [Online]. Tersedia: <http://delodmangkalan.blogspot.co.id/>. Diunduh tanggal 19 Oktober 2015.
- Prensky M: Digital Game-based Learning. McGraw-Hill 2001. SIG-GLUE: Special Interest Group for Game-based Learning in Universities and Lifelong Learning; project web-page. Retrieved 15. 03. 2005. [Online]. Tersedia : (<http://www.sig-glue.net>)
- The Free Library (2013). <http://www.thefreelibrary.com/Physical+activity+levels+Medical+Science+University+staff+in> Isfahan-a0365687774
- WHO (2015). http://www.who.int/topics/physical_activity/en/