

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, A. (2012). *Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi SD Negeri Jetis 1*. [online] Tersedia : <http://eprints.uny.ac.id/7554/> [17 Mei 2014].
- Aditama, R. (2012). *Konsep Game dari Berbagai Disiplin Ilmu*. [online] Tersedia: <http://picanzo.blogspot.com/2012/10/konsep-game-dari-berbagai-disiplin-ilmu>. [17 Mei 2014]
- Aeni, & Wiwik, A. (2009). *Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan)*. [online] Tersedia: <http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009-ac> [23 Februari 2015]
- Ali, M. (2011). *Memahami Riset Prilaku Dan Sosial*. Bandung: Pustaka Cendikia Utama.
- Arkunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Kedua)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiyanto, A. (2003). *Pengantar Algoritma dan Pemrograman*. [online] Tersedia: <https://hendradi.files.wordpress.com/2007/08/alex-algoritma-01.pdf> [23 September 2015]
- Fatimah, Fitriyanti, & Hasmidyani. (2013). *Implementasi Pendekatan Discovery Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Akuntansi Keuangan Menengah Di FIKIP UNSRI*. [online] Tersedia: from <http://eprints.unsri.ac.id/3273/> [10 Mei 2013]

Yunisa Aulia Ekaputri, 2016

PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERUPA GAME DENGAN METODE DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMROGRAMAN DASAR

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

- John, N., Karen, B., & Tracey, L. . *Learning Object Review Instrument*. [online]
Tersedia: www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf
[15 Juni 2015]
- Kuswana, W. S. (2012). *Taksonomi Kognitif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung:
Alfabeta.
- Putri, R.A. (2010). *Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Peta
Konsep Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Dalam
Pembelajaran TIK*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Rahman, R., & Maarif, S. (2014). *Pengaruh Penggunaan Metode Discovery
Terhadap Kemampuan Analogi Matematis Siswa SMK Al-Ikhsan
Pamarican Kabupaten Ciamis Jawa Barat*. [online] Tersedia:
journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/infinity/article/view/38/37 [14
Agustus 2015]
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rossa. (2010). *Modul Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman*. Bandung:
Modula.
- Sudijono, A. (1996). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo
Persada.
- Sudjana, N. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja
Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar - Dasar Proses Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
Algesindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,
Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yunisa Aulia Ekaputri, 2016

**PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERUPA GAME DENGAN METODE DISCOVERY
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMROGRAMAN DASAR**

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

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methode)*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2004). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wijayanti, R. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Children Learning In Science (Clis) Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Winarno, A. (2012). *Pengetian Game*. [online] Tersedia: <http://cakrawalamaya.blogspot.com/2012/03/pengertian-game.html> [13 Mei 2013]