

DAFTAR PUSTKA

- Anonim. (2014). *Pedoman Penyusunan Penulisan Proposal Penelitian dan Skripsi*. [Online]. Diakses dari http://amikom.ac.id/public/docs/skripsi/pedoman_ver_6.2_bag_II_proposal_usulan_penelitian.pdf.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (1987). *Pengelolaan Materiil*. Jakarta : Prima Karya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi VI). Jakarta:Rineka Cipta.
- Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Dinimaharawati, A. (2015). *Pengaruh Multimedia Interaktif Berbentuk Adventure Game Menggunakan Algoritma Backtracking Dengan Model Core (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Terhadap Pemahaman Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Ghani, M.I. (2014). *Pengertian Sistem Operasi Beserta Contohnya*. [Online]. Diakses dari : <http://ghanishare.blogspot.com/2014/02/pengertian-sistem-operasi-berserta.html>.
- Hake, R. (1999). *ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES*. [online]. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdiAnalyzingChange-Gain.pdf>.
- Haryati, S. (2012). *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. [Online]. Diakses dari : https://www.academia.edu/8910848/RESEARCH_AND_DEVELOPMENT_R_and_D_SEBAGAI_SALAH_SATU_MODEL_PENELITIAN_DALAM_BIDANG_PENDIDIKAN.

Ikhsanudin, E. (2014). *Pembelajaran Model Discovery Learning*. [Online]. Diakses dari : <http://www.ekaikhsanudin.net/2014/12/pembelajaran-model-discovery-learning.html>.

Ismiyanti, D.K. (2015). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Games Berbasis Model Meaningful Instructional Design (MID) pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar di SMK*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Kementerian pendidikan dan kebudayaan. *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*. (Slide).

Khurriyatur. R. (2013). *BAB II Tinjauan Pustaka*. STIKOM Surabaya. [Online]. Diakses dari: <http://sir.stikom.edu/302/5/BAB%20II.pdf>.

Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009 : 26). [Online]. Diakses dari : <http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>.

Lib.itenas, (2013). *Sebuah Metode Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari : <http://lib.itenas.ac.id/kti/wp-content/uploads/2013/10/No.-2-Vol.-2-Mei-Agustus-2011-1.pdf>.

Luthfianie, T. (2015). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Model Explicit Instruction pada Mata Pelajaran Sistem Operasi di SMK*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Munir, (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : CV.Alfabeta.

Nesbit, J., Belfer K, & Leacock T. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual*. [Online]. Diakses dari: <http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf>.

Nugroho, A.T.S. (2011). *Definisi Game dan Jenis-Jenisnya*. [Online]. Diakses dari : <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>.

- Pressman, Roger S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta: Andi.
- Putri, E.A.. (2014). *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning) dalam Pembelajaran Sejarah*. [Online]. Diakses dari : <http://ariskaputri88.blogspot.com/2014/12/model-pembelajaran-penemuan-discovery.html>.
- Riduwan & Sunarto. (2012). *Ipengantar Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Roestiyah, (1991). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Rofei. (2011). *Pengertian Pemahaman Menurut Para Ahli*. [Online]. Diakses dari: <http://akmapala09.blogspot.com/2011/10/pengertian-pemahaman-menurut-para-ahli.html>.
- Ruhimat, T., dkk. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Septiandari, P. (2013). *Rancang Bangun Multimedia Interaktif Online Berbasis Model Treffinger untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sistem Basis Data di SMK*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (cetakan ke-19). Bandung: Alfabeta.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wibianto. A. (2012). *Backtracking Algorithm*. [Online]. Diakses dari :
http://www.academia.edu/7369726/Backtracking_Algorithm.

Widya, C. (2016). *Rancang Bangun dan Pengaruh Multimedia Pembelajaran Berbasis Game dengan Pendekatan Mastery Learning untuk Peningkatan Pemahaman Siswa SMk dalam Mata Pelajaran Sistem Operasi*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.