

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Basuki, I & Haryanto. (2014). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Bako, N.I (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Search, Solve, Create and Share Untuk Meningkatkan Pemahaman Ekstrapolasi Siswa Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Di SMK*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Buto, Z.A. (2010). *Implikasi Teori Pembelajaran Jerome Bruner dalam Nuansa Pendidikan Modern*. [Online]. Diakses dari <http://www.jurnal.uui.ac.id/index.php/Millah/article/view/2351/2146>
- Chodijah, S. *et.al.* (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Guided Inquiry yang dilengkapi penilaian Portofolio Pada Materi Gerak Melingkar. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 1, hlm 1-19.
- Dinimaharawati, A. (2015). *Pengaruh Multimedia Interaktif Berbentuk Adventure Game Menggunakan Algoritma Backtracking Dengan Model CORE (Connecting Organizing, Reflecting, Exstending) Terhadap Pemahaman Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Djahura, D. (2012). *Konsep Hasil Belajar*. [Online]. Diakses dari <http://dirman-djahura.blogspot.co.id/2012/09/konsep-hasil-belajar.html>
- Fajar, D. (2013). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ininteraktif Berbasis Problem Solving Dalam Pembelajaran Hyper Text Markup Language (HTML)*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hafizh Fajar Rajab. (2014). *Penerapan Metode Pembelajaran Guded Discovery*

Asep Zaenuri, 2016

Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Adventure Game Menggunakan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa SMK pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar

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

Berbantu Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA Dalam Mata Pelajaran TIK. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Hake, R. (1999). *Analyzing change/gain scores.* [Online]. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>

Hamdani, F. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Game dengan Metode Improve pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.* (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Herdiansyah, M.Y, & Afrianto, I. (2013). Pembangunan Aplikasi Bantu Dalam Menghafal Al-qur'an Berbasis Mobile. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 2 (2), hlm. 2089-9033.

Hanafiah, N. & Suhana, C. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran.* Refika ADITAMA, Bandung: Edisi Ketiga.

Humairoh, I.D. (2014). *Metode Discovery Learning.* [Online]. Diakses dari <http://punyaiiftitah.blogspot.co.id/2014/12/discovery-learning.html>

Iswanto, D. *et al.* (2015). Rancang Bangun Game Edukasi Hero of Borneo Berbasis Adroid. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 1(1), hlm. 1-5.

Kementrian Agama. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003.* [Online]. Diakses dari <http://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning).* [Online]. Diakses dari <https://docs.google.com/document/d/11Y3rKYKB785ddheIO8PzspODRmSpEConXLnbC1e3VGo/edit?pli=1>

Krisna. (2009). *Pengertian dan Ciri-Ciri Pembelajaran.* [Online]. Diakses dari <http://krisna1.blog.uns.ac.id/2009/10/19/pengertian-dan-ciri-ciri->

Asep Zaenuri, 2016

Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Adventure Game Menggunakan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa SMK pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar

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

pembelajaran/

- Lestyariani, B. (2012). Penumbuhan Semangat Kebangsaan Untuk Memperkuat Karakter Indonesia Melalui Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun II* (3), hlm. 340-354.
- Maenani, L. & Oktova, R. (2015). Analisis Butir Soal Fisika Ulangan Umum Kenaikan Kelas X Madrasah Aliyah Se-Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2011/2012. *Berkala Fisika Indonesia*. 7(1), hlm. 5-11.
- Mappease, Y.M. (2009). Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar. *Jurnal MEDTEK*, 1(2), hlm. 1-6.
- Marjan, J. (2014). Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Seintifik Terhadap Hasil Belajar Biologi Dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *e-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, 4 (...) 3-12.
- Mularsih, H. (2010). Strategi Pembelajaran, Tipe Kepribadian Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Makara, Sosial Humaniora*, 14 (1), hlm. 65-74.
- Munir. (2012). *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. MULTIMEDIA*. Alfabeta.
- Naz A.A, & Akbar R.A. (2010). Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. *Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab, Lahore – Pakistan*, 18 (1-2), hlm. 35-40.
- Nesbit, John & Belfer, Keren & Leacock, Tracey. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual v. 1.5*. [Online]. Diakses dari <http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf>
- Novaliendary, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif
- Asep Zaenuri, 2016**
Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Adventure Game Menggunakan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa SMK pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6 (2), hlm. 106-118.

Purwanto, C.E., Nugroho, I.S. & Wiyanto. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Guided Discovery Pada Materi Pemantulan Cahaya Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis. *Unes Physical Education Journal*, 1 (1) hlm. 27-32.

Rahman, R & Maarif, S. (2014). Pengaruh Menggunakan Metode Discovery Terhadap Kemampuan Analogi Matematis Siswa SMK AL-IKHSAN Pamarican Kabupaten Ciamis Jawa Barat. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Silwangi Bandung*, 3 (1), hlm. 33-58.

Retnaasih, W. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Advance Organizer Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di SMK*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Riduwan & Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Savero, H. (2015). *Pengertian, Sejarah, Jenis-Jenis Tentang Game*. [Online]. Diakses dari <http://game-savero.blogspot.co.id/2013/05/pengertiansejarahjenis-jenis-tentang.html>

Sutarniyah Ampuni. (1998, 2 Desember). Proses Kognitif Dalam Pemahaman Bacaan. *Buletin Psikologi*, hlm. 24.

Siswanto, B., Sriyono, & Maftukhin, A. (2013/2014). Implementasi Model Conceptual Understanding Procedures (Cups) dalam Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif C2 Siswa Kelas X SMK YPT Purworejo Tahun Pelajaran 2013/2014. *Radiasi*. 4 (1). Bayu Siswanto.

Sjukur. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2 (3)., hlm. 368-378.

- Solihin, A. (2014). *Pengertian Belajar Dan Macam-Macam Belajar*. [Online]. Diakses Dari <http://visiuniversal.blogspot.co.id/2014/03/pengertian-belajar-dan-macam-macam.html>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharto, A. (2012). Memahami Teori Psikologi Kognitif Piaget Hubungannya Dengan Anak Dalam Belajar. *Jurnal Edukasi*, 7 (1), hlm 19-38.
- Supriyadi, A. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Metode Discovery Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 03 Sungai Ambawang Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.*, 2 (8), hlm 1-14.
- Suyanto, M. (2004). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta. ANDI.
- Syah, M. (2004). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Posdakarya.
- Syifa, Bina . *Game Petualangan Tak Ada Matinya*. [Online]. Diakses dari <http://www.binasyifa.com/259/73/26/game-petualangan-tak-ada-matinya.htm>
- Ustad, MJ. (2012). Teori Perkembangan Kognitif Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Edukasi*, 7 (2), hlm. 44-63.
- Wardoyo, S.M. (2013). *Pembelajaran Berbasis Riset*. @kademia, Jakarta. Cetkan 1.
- Wibisono, W. & Yulianto, L. (2010). Perancangan Game Edukasi Untuk Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 2(2), hlm. 37-42.
- Widiyanto, A. (2014). *Pengertian Game*. [Online]. Diakses dari <http://widi625.blogspot.co.id/2014/04/pengertian-game.html>

