

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Revika Aditama
- Agus Supriyanto. (2013). *Pedoman Identifikasi Pemanduan Bakat Istimewa*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY Yogyakarta.
- Thorsett, Peter. 2002. *Discovery Learning Theory A Primer for Discussion*. EPRS 8500.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok : Rajagrafindo Persada
- Made, Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Newby, T.J et al. (2006). *Educational Technology for Teaching and Learning*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Kuan-Cheng Lin, Yu Che Wei.(2011)."*Online Interactive Game-Based Learning in High School History Education: Impact on Educational Effectiveness and Student Motivation*".International Conference on Ubi-Media Computing, International Conference on Ubi-Media Computing 2011, pp. 265-268, doi:10.1109/U-MEDIA.2011.22
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Arsyad, A (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana, N. (2004). *Landasan psikologi proses pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sani, R.W. (2014). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syah. (2004) Syah, M. (2004). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramdhan, Ihsan. Y.(2015). *Pengembangan Game Edukasi Bergenre Platformer Game Pada Materi Jaringan Dasar Pengenalan Perangkat Keras Jaringan*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Rizki Ruskandi, 2016

PENERAPAN METODE DISCOVERY LEARNING MENGGUNAKAN ADVENTURE GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER

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

- Wartono, Exy. (2016). *Penerapan Model Flipped Classroom Berbantuan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Game untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Mata Pelajaran Sistem Komputer*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Munggaran, Rusy M. (2015) *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Strategi Scaffolding untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Sistem Komputer*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Anderson, Lorin W. et.al. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian hasil Proses Belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjiono, Anas. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Bandung: 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>
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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].
- Arkunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Kedua)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Bloom, Benyamin S. (1979). *Taxonomy of Educational Objective*. New York: Longman.
- Harmianto, dkk. (2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.

- Aulia, Yunisa. (2016). *Penerapan Multimedia Pembelajaran Berupa Game dengan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Pemrograman Dasar* (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta.
- Subiyanto. (1988). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- _____.2003 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Marwati, Dian. (2014). *Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik dalam Tema Indahnya Kebersamaan*. (Skripsi) Universitas Pasundan. Bandung.
- Hamalik, Oemar. (1986). *Media Pendidikan*, Bandung : Alumni
- Sanjaya, Winna. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.