

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Wiwik Akhirul. 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 Agustus 2016].
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktek*. Bandung : Rineka Cipta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2011). *Tips Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Jogjakarta: DIVA Press
- Asy-Syalhub, Fu'ad bin Abdul Aziz.(2015). *Begini Seharusnya Menjadi Guru*. Jakarta: Darul Haq.
- Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosda
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Hafid, Nur Aulia. 2015. *Game sebagai Media Pembelajaran*. [online]. Tersedia : [http://www.lpmpsulsel.net/v2/attachments/349\\_GAME.pdf](http://www.lpmpsulsel.net/v2/attachments/349_GAME.pdf) [14 Agustus 2016].
- Hafitriani, Sarah. (2015). *Pembelajaran Dengan Pendekatan Scientific Menggunakan Multimedia Labirin Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI : Tidak Diterbitkan
- Mukrimah, Sifa Siti. (2014). *53 Metode Belajar dan Pembelajaran Plus Aplikasinya*. [online]. Tersedia : <http://www.slideshare.net/SyifaMukrimaa/53-metode-pembelajaran-ebook> [5 April 2015]
- Munggaran, Rusi Muhammad. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Strategi Scaffolding untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Sistem Komputer*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI : Tidak Diterbitkan

Syifa Nurul Fauziah, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME MENERAPKAN PENDEKATAN SAINTIFIK MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

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

- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran*. Bandung. Mulia Mandiri Press.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2014). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sudaryono.(2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Utami, Risda Cahya. (2016). *Implementasi Pendekatan Ilmiah (Scientific Approach) Dalam Multimedia Berbasis Game Petualangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Mata Kuliah Organisasi dan Arsitektur Komputer*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI : Tidak Diterbitkan
- Utari, Retno. [tanpa tahun]. *Taksonomi Bloom*. [online]. Tersedia: <http://bppk.depkeu.go.id/webpkn/attachments/article/766/1-Taksonomi%20Bloom%20-%20Retno-ok-mima+abstract.pdf> [14 Agustus 2016].
- Wierman, Carl. 2007. Jurnal. *Why Not Try A Scientific Approach To Science Education?*. [Online]. Tersedia: [http://web.mit.edu/jbelcher/www/TEALref/Wieman\\_Change\\_2007.pdf](http://web.mit.edu/jbelcher/www/TEALref/Wieman_Change_2007.pdf) [11 Juni 2016].
- Zakaria, dkk. (2015). *Pembuatan game edukasi “ayo kejar angka” menggunakan game maker 8.0*. Skripsi Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.