

DAFTAR PUSTAKA

- Adyana dkk. (2014). *Pengaruh Modifikasi Permainan Sepakbola Terhadap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani* Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 02 Nomor 01.
- Aldrich, Clark. (2009). *Learning Online with Games, Simulations and Virtual Worlds*. Jossey-Bass.
- Ali, Mohammad. (2011). *Memahami Riset Prilaku Dan Sosial*. Bandung: CV Pustaka Cendikia Utama.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : CV ALFABETA.
- Auweele, Yves Vanden dkk. (1999). *Psychology for Physical Educators*. European Federation of Sport Psychology
- Azwar, S. (2011) *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Bahagia, Yoyo dan Adang Suherman. (2000). *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Bandung:DEPDIKBUD
- Bin Shyan Jong, *Using Game-Based Cooperative Learning to Improve Learning Motivation : A Study of Online Game Use in an Operation Systems Course*. IEEE TRANSACTION ON EDUCATION, VOL. 56, NO. 2. MAY 2013
- Brom, C., V. Sisler, & R. Slavik. 2009. *Implementing digital games-based learning in school: Augmented learning environment of "Europe 2045"*. Multimedia System, 16 (1): 23-41.
- Budiman, Didin. (2009). *Model Pengembangan Proses Sosial Siswa SD Melalui Metode dan Pendekatan Mengajar Pendidikan Jasmani*. Bandung: Tesis Prodi POR Pascasarjana UPI
- Cahyani, O.D.(2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Dan Motivasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Bola Voli*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Depdiknas, (2008). *Pengembangan Perangkat Penilaian Afektif, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Menengah Atas.
- Deubel, P. (2006). *Game on! T.H.E. Journal (Technological Horizons in Education)*, 33 (6), 30-35.

Ika Kartikawati, 2017

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL GAMES BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN TEKNIK DASAR SEPAKBOLA

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

- ELISABETH HAYES, *Incorporating Video Games into Physical Education*, JOPERD • Volume 78 No. 3 • March 2007
- Fauzi, M., dkk. *Pembuatan Game Edukasi (DGBL) Pengenalan Karies Untuk Anak Usia 6– 8 Tahun*. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut
- Fraenkel, dkk. (2012). *How to Design and Evaluate Reserch in Education*. USA: McGraw Hill. Inc.
- Frost, J. L., Bowers, L., & Wortham, S., (1990). *The state of American playgrounds*. *Journal of Physical Education, Recreation, and Dance*. Vol 61 (8), hlm. 18-23.
- Furqon. (2004). *Statistika Terapan untuk Penelitian*. Bandung: Alfa Beta.
- Gee, James Paul. (2009). *Deep Learning Properties of Good Digital Game*. Routledge: Taylor and Francis Group.
- Hadikusumo, Kunaryo, dkk, *Pengantar Pendidikan*, (Semarang : IKIP Semarang Press, 1996), hlm. 36
- Hamalik, Oemar. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hidayat, Yusuf. (2012). *Psikologi Olahraga*. Bandung : CV. Bintang WarliArtika.
- Hirumi, Atsusi. *Bermain Games di Sekolah*. Jakarta: Indeks.
- Ishak, Muchamad. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Teams Assisted Individual Alization) terhadap Sikap Kerjasama dan Sikap Tanggung Jawab Siswa*. Tesis Prodi POR Pascasarjana UPI.
- JackR.Fraenkel & Norman E. Wallen. (2012). *How To Design And Evaluate Research In Education*. The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Kemendinas, (2014). *Materi Pelatihan Guru, Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendiknas
- Kretschmann. R, 2010. *Developing competencies by playing digital sports-games*, Feb. 2010, Volume 7, No.2 (Serial No.63)
- Maja & Paul Pivec , 2008. *Games in Schools*. Work Package 2 of the ISFE-EUN Partnership work plan.
- Maksum, Ali, (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

- Margono, (2012). *Peranan Pendidikan Jasmani Menghadapi Era Globalisasi*, UNS
- Metzler, M.W. (2000). *Instructional Model for Physical Education*. Massachussets: Ally & Bacon.
- Monti P. (2000). *Dasar-Dasar Psikologi Olahraga*. Pustaka Sinar Harapan.
- Mosston, M& Ashworth, S. (1992). *Teaching Physical Education*. New York: Macmillan College Publishing Company
- Nurhasan dan Hasanudin Cholil.2007. *Tes dan Pengukuran Keolahragaan*. Bandung: FPOK UPI.
- Nurjaya, Dede Rohman dan Dadan Mulyana. (2010). *Mengembangkan Perilaku Asosiatif siswa SD melalui Penerapan Pendekatan Bermain Dalam Konteks Pembelajaran Penjas*. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. FPOK UPI 2010
- Oslin dkk. (1998). *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI):Development and Preliminary Validation*. *Journal of Teaching in Physical Education*: Vol 17 (231-243)
- Pamudji. 1985. “*Kerjasama Antar Daerah*”. Jakarta: Bina Aksara
- Prensky, Marc. (2001). *Digital Game-Based Learning, Chapter 5: Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging*. McGraw-Hill
- Purwanto, M. Ngalim. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA
- Rahayu, R., Dkk., *Pengembangan Media Digital Games Based Learning (Dgbl) Pada Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia Di SMP*, Unnes.J.Biol.Educ. 1 (3) (2012)
- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A.M,. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- SC Utami Munandar, *Psikologi Perkembangan Pribadi*, UI Press, 2001.
- Schmidt, R. A.& Wrisberg, C. A. (2000). *Motor Learning and Perfomance*. USA: Human Kinetic.
- Seto Mulyadi, *Merangsang Kreatifitas Anak Sejak Usia Dini*, Gramedia 1996
- Ika Kartikawati, 2017
IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL GAMES BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN TEKNIK DASAR SEPAKBOLA
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Squire, K. (2005). *Changing the Game: What Happens when Video Games Enter the Classroom? (Online)*. Diakses pada <http://eric.ed.gov/?id=EJ874011> *Journal of Online Education*.
- Squire, R. Halverson, & J.P. Gee. 2004. *Video games and the future of learning*. Phi Delta Kappan: Wisconsin- Madison University.
- Sucipto, 2004. *Pembelajaran sepakbola*, Direktorat Tk Dan Sd, Dirjen Dikdasmen Departemen Pendidikan Nasional
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika* (edisi enam). Bandung: Tarsito
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika* (edisi enam). Bandung: Tarsito
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2009). *Revitalisasi Pengajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: Bintang Warli Artika.
- Suherman, A. (2013). *Membangun Kualitas Hidup Bangsa Melalui Pendidikan Jasmani*. Bandung: UPI.
- Suherman, A. Dan Mahendra, A. (2001). *Menuju Perkembangan Menyeluruh (Menyiasati Kurikulum Pendidikan Jasmani di sekolah Umum)*. Jakarta : Dirjend. Olahraga Depdiknas.
- Tirtarahardja, Umar dan S.L. La Sulo, Pengantar Pendidikan, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 55
- TULVING E (1985) "How many memory systems are there?" *American Psychologist* vol. 40 pp 385-398
- Udin Ahmad Syahri dkk. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA TERPADU BERBASIS DIGITAL GAMES BASED LEARNING TEMA PENCEMARAN LINGKUNGAN UNTUK SISWA SMP*. / Unnes Science Education Journal 3 (3) (2014)
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2010). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Van Eck. R, *Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless*, *EDUCAUSE Review*, vol. 41, no. 2 (March/April 2006): 16–30.

- Wisaksono, H. (2016). *Pengaruh Pendekatan Bermain Berbasis Digital Game Based Learning (DGBL) Terhadap Peningkatan Kerjasama Dan Keterampilan Bermain Sepakbola*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Yusny. R, *The Influence of Digital Games Based Learning on Students' Learning Outcomes and Motivation*
- Zakiah Mohamad Ashari, (2010). *KEPERLUAN AKTIVITI BERMAIN DAN KEPENTINGANNYA TERHADAP MOTIVASI KANAK-KANAK PRASE..KOLAH*, Universiti Teknologi Malaysia

WEBSITE

file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/196509091991021-
BAMBANG_ABDULJABAR/Pengertian_Penjas.pd

<http://bastommy.blogspot.co.id/2010/10/pengertian-pendidikan-secara-sempit-dan.html>

<http://id.m.wikipedia.org/wiki/kurikulum>

<http://kemdikbud.go.id/kemdikbud/artikel-mendikbud-kurikulum2013>

<http://media-online.id/2014/09/pengertian-dan-tujuan-pendidikan-secara-umum.html>

<http://penjaskes-pendidikanjasmanikesehatan.blogspot.co.id/2010/11/pengertian-definisi-pendidikan-jasmani.html>

<http://seputarpengertian.blogspot.co.id/2014/03/seputar-pengertian-sepak-bola.html>.

<http://www.gubuginformasi.com/2014/04/apa-itu-kurikulum-2013.html>

<http://www.hiithighintensityintervaltraining.ga/2015/03/tiga-tahapan-belajar-gerak-model-fitts.html>

<http://www.membumikanpendidikan.com/2015/01/perubahan-mendasar-kurikulum-2013.html?m=1>

<http://www.pengertianpendidikan.ga/2013/07/pengertian-pendidikan-secara-umum.html>

<https://dewasastra.wordpress.com/2012/03/20/teori-pendidikan-secara-umum/>