

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2013. Inovasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
- Ahmed Awad Amin Mahmoud and Ziyad Ahmed Tanni (2012). Journal Using Games to Promote Students' Motivation towards Learning English
- Akinbobola, A. O., & Afolabi, F. (2009). Constructivist Practices Through Guided Discovery Approach: The Effect On Students' cognitive Achievements In Nigerian Senior Secondary School Physics. *Bulgarian Journal of Science & Education Policy*, 3(2).
- Ali, M (2011). Memahami Riset Prilaku dan Sosial. Bandung: Pustaka Cendikia Utama
- Andi Pramono. (2006). Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash, Yogyakarta : Andi
- Anderson, L.W., dan Krathwohl, D.R. (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing; A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives. New York: Addison Wesley Lonman Inc.
- Arikunto, S. (2012) *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Asian Development* (2015) *Bank Reviews of National Policies for Education Education in indonesia Rising to the Challenge*
- Creswell, John W. (2010). Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Darmawan, Deni(2012). Teknologi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Daryanto (2012). Media Pembelajaran. Bandung : Alfabeta
- Desiyanto, Muchtarom (2012). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri Bantul Manunggal Tahun Ajaran 2011/2012. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fismawati, Kartika Adhi (2016) Penerapan Model Guided Discovery Menggunakan Board Game untuk Meningkatkan Pemahaman Pemrograman

- Dasar Siswa. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Guilford, J.P. (1954). *Psychometric Method*. Tokyo: Kogakusha Co. Ltd.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Hake, R. (1999). ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES.
[online]. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.
- Hanafiah, N dan Suhana, C. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : Aditama
- Haris, Fuad (2015) *pengaruh model guided discovery learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas x sma negeri karangpandan tahun pelajaran 2013/ 2014*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Iskandar. 2012. *Psikologi Pendidikan sebuah orientasi baru*. Jakarta :
- Jamieson*, G. H. (1969). Learning by programmed and guided discovery methods at different age levels. *Innovations in Education & Training International*, 6(1), 26-30.
- Jurnal ilmu pendidikan (pembelajaran berbasis simulasi komputer, jilid 20, nomor 1, juni 2014, hlm 100-106)
- Jurnal Pendidikan IPA Indonesia (penggunaan education game untuk meningkatkan hasil belajar ipa biologi konsep klasifikasi makhluk hidup, volume 1 nomor 1, april 2012,hlm 75-81)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pengertian Belajar dan Pembelajaran. Diakses dari <http://kbbi.web.id/ajar>
- Melani, R., Harlita, H., & Sugiharto, B. (2012). Pengaruh Metode Guided Discovery Learning Terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. *Pendidikan Biologi*, 4(1).
- Mumiati, AR dan Nasir Usman (2009). Implementasi Manajemen Strategik Dalam Pemberdayaan Sekolah Menengah Kejuruan. Bandung : Citapustaka
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Narbuko, Cholid & Abu Achmadi (2007). *Metodologi Penelitian*, jakarta: PT

Bumi Aksara

OECD/Asian Development Bank (2015), *Education in Indonesia: Rising to the Challenge*, OECD Publishing, Paris.

Mandrin, P. A., & Preckel, D. (2009). Effect of Similarity-Based Guided Discovery Learning on Conceptual Performance. *School Science and Mathematics*, 109(3), 133-145.

PP RI No. 19 tahun 2005 pasal 26 ayat 3

Prensky, Mark. (2001). Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging. [Online]. Tersedia : <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf> [15 Mei 2016].

Rajab, H. F (2014). Penerapan metode pembelajaran guided discovery berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa SMA dalam mata pelajaran TIK. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2013). *Integrating Educational Technology Into Teaching* (6th ed.). Boston, MA : Pearson

Ruseffendi, H.E.T. (2005). *Statistika Dasar untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: IKIP Press.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Winna. (2008) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Sapriati, Amalia, dkk. 2009. *Materi pokok pembelajaran IPA di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.

Syaiful Sagala.2005, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung,CV. Alfabeta

Soesianto, F dan Djoni Dwijono (2010). *Logika Matematika untuk Ilmu Komputer*. Yogyakarta: ANDI

Suhana, cucu (2014). *Kosep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama

Sugiono. (2011). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*., Bandung: Alfabeta

Sugiono. (2014). *Metode penelitian kombinasi (mixed methode)*. Bandung: Alfabeta.

Sukmana, Prasetya Budi. 2009. *Model pembelajaran guided discovery (penemuan*

terbimbing).

<http://prasetyabudikusuma.wordpress.com/2009/07/22/model-pembelajaran-guided-discovery-penemuan-terbimbing/more-3>. Diakses Minggu, 1 Mei 2016. 18.00 WIB.

Sundayana, Rostina (2015). Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta
Supriadi, Didi dan Deni Darmawan(2013). Komunikasi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: AR - RUZZ MEDIA

Suryosubroto. (2009). Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Suwangsih dan Tiurlina. (2006). Model Pembelajaran Matematika. Bandung: UPI Press.

Undang-undang Nomor 23 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

UPI. (2015). Pedoman penulisan karya ilmiah. Bandung : UPI.

Veerman, Arja L (2003). *Confronting Cognitions in Computer-Supported Collaborative Learning Environments*. Dep. of Training & Instruction, TNO — Human Factors, Kampweg 5, 3769 ZG, Soesterberg, The Netherlands

Venera-Mihaela Cojocariu, Ioana Boghian (2014). *Teaching the Relevance of Game-Based Learning to Preschool and Primary Teachers*

Witherington, H. C. (1952). *Educational Psychology*. New York: Prentice-Hall, Inc, Englewood Cliffs

<https://hakkajiten.wordpress.com/index/pengantar-teori-game/pengertian-game/>