

## DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2015, Februari 26). Retrieved Mei 5, 2016, from Sinauilkom.com:  
<http://www.sinauilkom.com/2015/02/pengertian-kategori-multimedia.html>
- Alwi, H. (2003). *Tata Bahasa Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Amin, M. (2017). Discovery Learning Approach in Improving Arabic Ability of Pre-service Teachers in Religious Training Centre of Makassar. *Langkawi, Vol.3 No.1*, 32-44.
- Babiker. (2015). For Effective Use of Multimedia in Education, Teacher Must Develop Their Own Education . *The Turkish online Journal of Educational Technology*, 62-68.
- Dewi, S. P. (2015). Penerapan Model Discovery Learning dengan Media Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Skripsi*, 1-11.
- England, E. (2011). *Interactive Media - What's that ? Who's involved?* United Kingdom: ATSF White Paper - Interactive Media UK.
- Farida, N., & Pd, D. E. (2013). Peningkatan Kemampuan Menggambar Melalui Media Spidol dengan Metode Pemberian Tugas Anak Kelompok A TK Harapan Kita Surabaya. 13.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- In'am, A., & Hajar, S. (2017). Learning geometry Through Discovery Learning Using a Scientific Approach. *International Journal of Instruction*, 55-70.
- Istiana, G. A., Catur, A. N., & Sukardjo. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Pokok Bahasan Laturan Penyangga pada Siswa Kelas XI IPA Semester II SMA Negeri 1 Ngemplak. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 66-73.

**Nunung Ruenipah, 2018**

**PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA PADA JARINGAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK**

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

- Jonathan, S. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Keller Dalam (Abdurahman). (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Kurniawan, U. (2012). Pembangunan Karakter Luhur Siswa Melalui Model Diskusi Teman Sejawat di Smk Negeri 3 Yogyakarta. *Skripsi*, 11-12.
- Mulyasa. (2006). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nuraeni, R., Saputro, A. N., & Redjeki, T. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dilengkapi Chem Puzzle untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Hidrokarbon Kelas X Semester 2 SMA Negeri 1 Kartasura. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 44-52.
- Putri, U. d., & Suliyanah. (2015). Penerapan Pendekatan Santifik Melalui Model Discovery Learning pada Materi Fluida Statis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 150-155.
- Permatasari, A. I., & dkk. (2014). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Joyful Learning dengan Metode Pembelajaran Tugas Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI Ipa Sma Negeri 1 Simo Tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 122.
- Premono, A. (2010). Kompetensi Keahlian Sekolah Menengah Kejuruan : Antara Kebijakan dan Realita. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 50-51.

**Nunung Ruenipah, 2018**

**PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA PADA JARINGAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK**

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

- Rahmanelli. (2007). Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional. *Jurnal Pelangi Pendidikan* , Vol. 2 (1) : 23-30.
- Ratnaningsih, E. (2012). Efektivitas Metode Drill dan resitasi dalam Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Siswa Terhadap HUKUM Bacaan Qolqolah dan Ro di SMP Negeri 1 Subang. 84.
- Rokhmat, J. (2006). Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, Vol. 2 (1) : 45-52.
- Rozi, Z. F. (2010). Perancangan Game Mouse Hunter Menggunakan Adobe Flash CS 3. 4.
- Ruseffendi, E. (1984). *Dasar-dasar Matematika Modern dan Komputer Untuk Guru*. Bandung: Tarsito.
- Rohman, A., Isnawati, & Lisdiana, L. (2016). Validitas Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Sub Materi pernan Kloroplas dan Mitokondria. *Berkala Ilmu Pendidikan Biologi*, 21-25.
- Suendarti, M. (2017). The Effect of Learning Discovery Learning on the Learning Outcomes of Natural Science of Junior High School Students Indonesia. *International Journal of Environmental & science Education*, 2213-2216.
- Surjono, H. D. (2015). The Effect of Multimedia and Learning Style on Student Achievement in Online Electronics Course. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 116-122.
- Slamento. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedjatmiko. (2008). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (1992). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

**Nunung Ruaeipah, 2018**

**PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA PADA JARINGAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK**

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

- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdikarya.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.