

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, R. H. (2017). *Jadi Pelajar Harus Sukses*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Abror, A. F. (2012). *Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Jetis 1*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Adelia, W. S., & Surya, E. (2017). Resolution to Increase Capacity by using Math Students Learning Guided Discovery Learning. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 34(1).
- Ahmad, I., & Jaafar, A. (2012). Computer Games: Implementation into Teaching and Learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 59, 515–519.
- Apandi, A. R. (2017). *Penerapan Strategi Guided Discovery Learning Berbantuan Multimedia Interaktif Berbasis Game pada Pembelajaran Sistem Komputer untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa SMK*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arifin, J. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (1999). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bahl, R. S. (2012). *Adaptive-ADDIE: Scrum Framework for Instructional Systems Design*. University of British Columbia.
- Brown, G. (1991). *Pengajaran Mikro, Program Ketrampilan Mengajar*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Çetin, Y. (2004). *Teaching Logarithm by Guided Discovery Learning and Real Life Applications*. Middle East Technical University, Ankara, Turkey.
- Cordie, L., Lin, X., & Whitton, N. (2018). Utilizing Digital Educational Games to Enhance Adult Learning. In *Handbook of Research on Program Development and Assessment Methodologies in K-20 Education* (hal. 171–196). IGI Global.
- Darmawan, D. (2013). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kriteria dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Ditjen PMPTK.

- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ellington, H., & Baharuddin. (2000). *A Practical Guide to Instructional Design*. Skudai: Universiti Teknologi Malaysia.
- Erawati, A., Marhaeni, & Sariyasa. (2018). Pengaruh Metode Penemuan Terbimbing Berbantuan Media Realita terhadap Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 131–137.
- Eronen, L., & Kärnä, E. (2017). Students Acquiring Expertise through Student-Centered Learning in Mathematics Lessons. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 1–19.
- Gunawan, W. (2014). Konstruktivisme Berbasis Karakter Materi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Jambi*, 2(3).
- Hanifah, N., & Julia. (2014). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Membedah Anatomi Kurikulum 2013 untuk Membangun Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Hasanah, A. (2010). *Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Herlanti, Y. (2014). *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Hidayati, K., & Listyani, E. (2010). Pengembangan Instrumen Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 14(1).
- Hidayatullah, M. S., Meti, I., & Bowo, S. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Disertai Modul Belajar Berbasis Inkuiri Terbimbing terhadap Kecerdasan Naturalistik Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(3).
- Khasanah, V. N., Usodo, B., & Subanti, S. (2018). Guided discovery learning in geometry learning. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 983, hal. 12160).

- Klyachko, T. L., & Semionova, E. A. (2018). Transition to Employment: Graduates of the Vocational Education System. *Economic Policy*, 2, 100–125.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Maarif, S. (2016). Improving junior high school students' mathematical analogical ability using discovery learning method. *International Journal of Research in Education and Science*, 2(1), 114–124.
- Maulidar, N., Yusrizal, Y., & Halim, A. (2016). Pengaruh Penerepan Model Pembelajaran Guided Discovery Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Kemagnetan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 4(2), 69–75.
- Merentek, R. (2012). Pembelajaran Berbasis Komputer Sarana Multimedia dalam Pengembangan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(5).
- Moedjiono, & Dimiyati. (1992). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Tracey, L. (2007). Learning Object Review Instrument (LORI) Version 1.5. Diambil 30 Januari 2018, dari <http://storyrobin.com/officedocs/47.pdf>
- Ngalimun. (2017). *Strategi Pembelajaran: Dilengkapi dengan 65 Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Noviani, N. D. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Offirstson, T. (2014). *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella*. Yogyakarta: Deepublish.
- Placklé, I., Könings, K. D., Jacquet, W., Libotton, A., van Merriënboer, J. J. G., & Engels, N. (2018). Students Embracing Change Towards More Powerful Learning Environments in Vocational Education. *Educational Studies*, 44(1), 26–44.

- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2018). The Educational Game Design on Relation and Function Materials. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1013, hal. 12138).
- Rachmadi, J. K., Kuswardayan, I., & Khotimah, W. N. (2018). Integrasi dan Desain Level Dinamis untuk Konten Edukasi Bahasa Indonesia pada Game RPG Word Lands dengan Term Frequency - Inverse Document Frequency. *Jurnal Teknik ITS*, 7(1), 242–246.
- Rajab, H. F. (2014). *Penerapan Metode Pembelajaran Guided Discovery Learning Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA dalam Mata Pelajaran TIK*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rosyidah, L. (2012). *Pengaruh Metode Crossword Puzzle terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V di MIN Sucenjurutengah Bayan Purworejo*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, Haryono, A., & Rahardjito. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, I. N. (2010). *Studi Komparasi Penggunaan Media Komputer dan Teka-Teki Silang pada Pembelajaran Kooperatif Metode TGT (Teams Games Tournaments) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Tata Nama Senyawa Kelas X SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010*. Universitas Sebelas Maret.
- Seker, B. S., & Sahin, G. G. (2012). Sample Game Applications in Social Studies Teaching. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 46, 1679–1683.
- Septiyaningsih, S. (2017). Pengaruh Aktivitas Belajar Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 6(3), 267–275.
- Setiawan, W., & Munir. (2009). *Pengantar Teknologi Informasi*. Bandung: UPI Press.
- Simkova, M. (2014). Using of Computer Games in Supporting Education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 141, 1224–1227.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta.

Shandra Nurafifah, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME EDUKASI DENGAN METODE GUIDED DISCOVERY LEARNING UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN MANDIRI KEWARGAAN DIGITAL SISWA SMK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, N., Widodo, A. T. W. T., & Sumarni, W. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Guided Discovery Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kimia. *Chemistry in education, 1*(2).
- Suprihatiningrum, J. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syaefudin, U. (2008). *Inovasi pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsudin, A., & Vismaia, S. D. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia & PT. Remaja Rosdakarya.
- Taniredja, T., & Hidayati, M. (2012). *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Alfabeta.
- Ulumi, D. F., Maridi, & Yudi, R. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Biologi di SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014*. Universitas Sebelas Maret.
- Uno, H. B., & Koni, S. (2012). *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahono, R. S. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diambil dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Wahyuni, S., & Djukri, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dan Keefektifannya terhadap Kemandirian Belajar dan Penguasaan Konsep Bryophyte. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 3*(1), 79–91.
- Wicaksono, A., & Roza, A. S. (2016). *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Widiyanto, M. A. (2013). *Statistika Terapan: Konsep & Aplikasi SPSS dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi & Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Williams, B. K., & Sawyer, S. C. (2007). *Using Information Technology: Pengenalan Praktis Dunia Komputer dan Komunikasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Yuliana, Y., Tasari, T., & Wijayanti, S. (2017). The Effectiveness of Guided

Discovery Learning to Teach Integral Calculus For The Mathematics Students of Mathematics Education Widya Dharma University. *Infinity Journal*, 6(1), 1–10.