

## DAFTAR PUSTAKA

- Adventuregamers. (Online). [online]. Diakses 26 Juni 2018.  
<http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547>.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Agus Eka, Pratama. 2014. *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informatika Bandung.
- Alan Amory, Kevin Naicker, Jackie Vincent, Claudia Adams 1998  
Computer games as a learning resource. Diakses 15 Mei 2018.  
[http://www.coulthard.com/library/Files/amory\\_1998\\_computergameaslearningresource.pdf](http://www.coulthard.com/library/Files/amory_1998_computergameaslearningresource.pdf)
- Annetta, L. (2008). *New Media and Education in the 21st Century. Video Games in Education : Why They Should Be Used and How They Are Being Used*.
- Anni Faiqoh, Nafisa Firmania, Aji Prasetya Wibawa PENGEMBANGAN  
MODUL CETAK DAN VISUALISASI ALGORITMA  
PEMROGRAMAN DASAR UNTUK SMK KELAS X Diakses 28 Mei  
2018.  
<http://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1374>
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal dan Setiawan Adhi. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta : Skripta Media Creative.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Christine Bauer-Ramazani, J. M. (2016). Flipped Learning in TESOL: Definitions, Approaches, and Implementation. 430.
- Connolly, T., & Begg, C. (2010). *Database Systems: a practical approach to design, implementation, and management 5th Edition. America: Pearson Education*.
- Dharma, Surya. 2008. *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*, Jakarta : Direktorat Tenaga Kependidikan Ditjen

- Dimiyati. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta : Ar Ruzz Media.
- Febri Riza Fazain 2017 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Jatir ejo. Di akses 19 Juni 2018 <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/22044>.
- Gerlach dan Ely (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S.. Gerlach & D.P. Ely, 1980, Boston, MA: Allyn and Bacon. Dikses 7 Mei 2018 <https://masdwijanto.files.wordpress.com/2011/04/0104509005-daftar-pustaka.pdf>
- Handriyantini, E. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. *e-Indonesia Initiative*.
- Hanna, W. (2014). *Gender and Identity in Game-Modifying Communities*.
- Hendri, Setiawan (2016) ANALISIS PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATAPELAJARAN BIOLOGI KELAS XI IPA DI SMA NEGERI KARANGNONGKO KLATEN. S1 thesis, fakultas Teknik. Diakses 15 Mei 2018. <http://eprints.uny.ac.id/40954/>
- Hendry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia.
- Hofstetter, F. (2001). *Understanding Multimedia*.
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan (2014). Diakses 18 Mei 2018 <https://kemdikbud.go.id/kemdikbud/dokumen/Paparan/Paparan%20Wame ndik.pdf>
- Maryono,Dwi dan Pambudhi, Dhidhi (2014) Pemrograman Dasar Untuk SMK/MAK.Jakarta.Kemementean Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2014
- McFarlane, A. (2015). *Teachers Evaluating Educational Multimedia (TEEM)*.
- Muchlisin Riadi Metode Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning). Diakses 13 September 2017 <https://www.kajianpustaka.com/2017/09/metode-pembelajaran-penemuan-discovery-learning.html>
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Oggi Agustien, 2018  
**PENERAPAN METODE DISCOVERY LEARNING PADA MULTIMEDIA BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR SISWA SMK**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Munir. (2014). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan Antimicrobial Agents and Chemotherapy*
- Musyaddad, K. (2013). Problematika Pendidikan di Indonesia. *Edu-Bio*.
- Nesbit, B., & Vargo. (2002). *LORI (Learning Object Review Instrument) Versi 1.5*.
- P Sudira, N Hasnah Pembelajaran di SMK Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Pribadi, Benny. (2009). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PT. Dian Rakyat
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *INSANIA*.
- Reaserch, S. (2008). Understanding Multimedia Learning. *Integrating Multimedia in the K-12 Classroom*, 1.
- Munir. (2014). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan Antimicrobial Agents and Chemotherapy*.
- Rudi Susilana 2014 Pendekatan Saintifik dalam Implementasi Kurikulum 2013 Berdasarkan Kajian Teori Psikologi Belajar. Diakses 20 Juni 2018 <http://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/viewFile/3095/2119>
- Ruseffendi. (1994). Dasar - Dasar Penelitian Pendidikan Dan Bidang Non-eksakta Lainnya. Semarang: IKIP Semarang Press
- STER Z. PARDEDE PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM THINKER TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA EKSTENSIF SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 17 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2012/2013. Diakses 19 Juni 2018 <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/basastra/article/view/815>
- Subagio, Aryadi. (2014). *Learning construct 2*. Birmingham B3 2PB UK: Packt Publishing Ltd.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: ALFABETA
- Suhana, Cucu. (2012). Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi). Bandung: PT

Refika ditama

Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Suseno, A. (2010). *Manfaat Game dalam Kegiatan Belajar*. Diakses 18 Mei 2018  
<http://argosus.wordpress.com/2010/02/23/manfaat-game-dalamkegiatan>

Sofiana, Iwan. (2013). *Membangun Jaringan Komputer*. Bandung: Informatika.

Sutrisno, Budi, 2013 PERENCANAAN KARIR SISWA SMK (Sebuah Model Berbasis Pengembangan Soft-Skill). Diakses 18 Juni 2018.  
<http://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/view/714>

Teresa, D. (2005). *Adventure Games for Learning and Storytelling A Futurelab prototype context paper: Adventure Author*.

UPI. (2015). *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: UPI.

Yuniarti. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Science, Environment, Technology, Society (SETS) terhadap Kemampuan Berkomunikasi secara Tertulis pada Siswa SMA*.