

## DAFTAR PUSTAKA

- Anghileri. (2006). *Scaffolding Practices that Enhance Mathematics Learning*. *Journal of Mathematics Teacher Education*. Vol. 9, 33-52.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asia, N. (2006). *Upaya Peningkatan Hasil belajar IPA fisika melalui pembelajaran scaffolding pada siswa kelas 1 smp negri 24 makassar*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Cahya, B. I. (2013). *Penggunaan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Topologi Jaringan Komputer Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas XI SMAN 1 Godean*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Cahyo, A. N. (t.thn.). *Vygotskian Perspective : Proses Scaffolding untuk mencapai Zone of Proximal Development (ZPD) Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika*. Semarang: FMIPA Universitas Negeri Semarang.
- Christanto, F. W. (2015). *Pengantar Jaringan Komputer dalam Praktikum*. Semarang: Semarang University Press.
- Christo Dichev, D. D. (2014). *From Gamification to Gameful Design and Gameful Experience in Learning*. Winston Salem, NC, USA .
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dini Lestari, D. N. (t.thn.). *Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Fariska, B. A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Topologi Jaringan Berbasis Portofolio PDF Untuk Siswa Kelas X TKJ di SMK Negeri 3 Buduran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

- Gasong. (2007). *Model pembelajaran konstruktivistik sebagai alternatif mengatasi masalah pembelajaran.*
- Glover, I. (2013). *Play As You Learn : Gamification as a Technique for Motivating Learners. Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunication.* Hypermedia and Telecommunication.
- Halawa, S. (2016). *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Topologi Jaringan Komputer untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dengan Metode Computer Based Instruction.* Medan: Jurnal Riset Komputer (JURIKOM).
- Halawa, S. (2016). *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Topologi Jaringan Komputer Untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dengan Metode Computer Based Instruction.* Jurnal Riset Komputer (JURIKOM).
- Hapsari, M. (2014). *Implementasi Algoritma ID3 Dalam Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Menerapkan Strategi Scaffolding Untuk Meningkatkan Pemahaman Ekstrapolasi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Jaringan Komputer.* Bandung: Universitas Pendidikan Indoneisa.
- Haryanto, E. V. (2012). *Jaringan Komputer.* CV Andi Offset.
- Hena D.Ayu, H. Y. (2017). *Pengembangan E-Scaffolding untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.* Malang: Universitas Negri Malang.
- I, G. (2013). *Play As You Learn : Gamification as a Technique for Motivating Learners. Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications.* Hypermedia and Telecommunication.
- IIT, C. (t.thn.). *Module 5 Broadcast Communication Networks .* Kharagpur.

- Intan Afrigus, T. M. (t.thn.). *Pengembangan Media Animasi Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Menggunakan Sparkol Videoscribe di Kelas X TKJ SMKN 8 Padang*. Padang: STKIP PGRI Sumatra Barat.
- Isjoni. (2010). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- J. Vargo, J. N. (2003). *Learning object evaluation : Computer mediated collaboration and inter-rater reliability*. International Journal of Computers and Applications.
- J.C. Nesbit, K. B. (2003). *Learning object review instrument (LORI)*. E-Learning Research and Assessment Network.
- John C. Nesbit, J. L. (t.thn.). *Web-Based Tools for Learning Object Evaluation* . Surrey, British Columbia, V3T 2W1 .
- Jusuf, H. (2016). *Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Nasional.
- Kapp. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction : Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Kelik, W. (2003). *Pengantar Pengkabelan dan Jaringan*. IlmuKomputer.com.
- Koes H S, S. P. (2013). *Pengembangan E-Scaffolding Berbasis Pembelajaran Hibrid untuk Menumbuhkan Kompetensi Fisika. Proposal Hibah Bersaing Perguruan Tinggi 2013*. Malang: LP2M UM.
- Koes H., S. S. (2013). *Pengembangan E-Scaffolding Berbasis Pembelajaran Hibrid untuk Menumbuhkan Kompetensi Fisika. Proposal Hibah Bersaing Perguruan Tinggi 2013*. Malang: LP2M UM.
- Lawson. (2002). *Scaffolding as a Teaching Strategy*.
- Mamim, R. (2008). *Penerapan Metode Pembelajaran Scaffolding Pada Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur*. UNM.

- Muhammad Azizur Rahman, A. P. (2014). *Network Topology Generation and Discovery Tools*. London Metropolitan University.
- Munggaran, R. M. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Strategi Scaffolding Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Sistem Komputer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pandya. (2013). *International Journal of Advance Research in Computer Science and Management Studies. Network Structure or Topology*.
- Pratama, I. P. (2015). *Handbook Jaringan Komputer*. Bandung: Informatika.
- Putu Trisa Hady Permana S, I. G. (2014). *JA-KO Balinese Pizza : Game Edukasi Interaktif Jaringan Komputer*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Risal. (2013). *Pembangunan Gamification (Game Mechanics) Framework*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, K. D. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- S. Deterding, D. D. (2011). *From Game Design elements to Gamesfulness: Defining Gammification*.
- Sritrusta Sukaridhoto, S. P. (2014). *Buku Jaringan Komputer I*. Surabaya: Politeknik Elektronika Negri Surabaya (PENS).
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supriyanto. (2013). *Jaringan Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik & tenaga Kependidikan.

Tanenbaum, A. S. (2011). *Computer Networks*. Boston: Pearson Education, Inc.

Trisia Agustina, I. D. (t.thn.). *Pengaruh Scaffolding Pada Aktivitas Belajar Menggunakan Model Penemuan Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Fisika*. Lampung: Unila Bandar Lampung.

Vahelga Resdia, A. K. (t.thn.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 3D Menggunakan 3Ds MAX 2010 Pada Materi Topologi Jaringan*. Universitas Bung Hatta.