

DAFTAR PUSTAKA

- Andarini D. dkk (2016). Designing the Interactive Multimedia Learning for Elementary Students Grade 1st-3rd. [Online]. Diakses dari <http://ieeexplore.ieee.org/document/7571873/>
- Arikunto, S. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg & Gall. (1989). *Education Research*, New York :Pinancing, Washington:The Word Bank.
- Buto, Z.A. (2010). *Implikasi Teori Pembelajaran Jerome Bruner dalam Nuansa Pendidikan Modern*. [Online]. Diakses dari <http://www.jurnal.uui.ac.id/index.php/Millah/article/view/2351/2146>
- Chodijah, S. *et.al.* (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Guided Inquiry yang dilengkapi penilaian Portofolio Pada Materi Gerak Melingkar. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 1, hlm 1-19.
- Damar, P. (2016). *Bikin game tanpa coding dengan Construct 2*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Djahura, D. (2012). *Konsep Hasil Belajar*. [Online]. Diakses dari <http://dirman-djahura.blogspot.co.id/2012/09/konsep-hasil-belajar.html>
- Depdikbud. (1994). *Kurikulum*. Jakarta: Depdikbud
- Hake, R. (1999). *ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES*. [Online]. Diakses dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.

- Hanafiah, N. & Suhana, C. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika ADITAMA, Bandung: Edisi Ketiga. [MakalahSTMIK2007-092.pdf](#)
- Hamzah. B. (2009). *Model Pembelajaran Meningkatkan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasbullah (2014). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Matematika Masa Depan.
- Krisna. (2009). *Pengertian dan Ciri-Ciri Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari <http://krisna1.blog.uns.ac.id/2009/10/19/pengertian-dan-ciri-ciri-pembelajaran/>
- Mappease, Y.M. (2009). Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar. *Jurnal MEDTEK*, 1(2), hlm. 1-6.
- Mularsih, H. (2010). Strategi Pembelajaran, Tipe Kepribadian Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Makara, Sosial Humaniora*, 14 (1), hlm. 65-74.
- Munir. (2012). *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. MULTIMEDIA*. Alfabeta.
- Novaliendary, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif
- Purwanto, C.E., Nugroho, I.S. & Wiyanto. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Guided Discovery Pada Materi Pemantulan Cahaya Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis. *Unes Physical Education Journal*, 1 (1) hlm. 27-32.
- Puspitasari, R. (2011). Pengaruh pembelajaran model elaborasi terhadap pemahaman konsep matematika siswa. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Schrader, C., & Bastiaens, T. (2012). Learning in educational computer games for novices: The impact of support provision types on virtual presence, cognitive load, and learning outcomes. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 13(3), 206-227. Diakses dari : <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/1166>

- Shim J. dkk (2016). *The Effects of a Robot Game Environment on Computer Programming Education for Elementary School Students*. [Online]. Diakses dari <http://ieeexplore.ieee.org/document/7742384/>
- Sugiyono. (2015b), *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk. (2012). Research and Development (R&D). Materi Kuliah Metode Kuantitatif pada FKIP UNS : Tidak diterbitkan. [Online] Tersedia : <http://nunuksuryani.staff.fkip.uns.ac.id/files/2012/10/Research-dan-Development-RD.pdf> [21 Mei 2015]
- Suyanto, M. (2004). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta. ANDI.
- Syah, M. (2004). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wardoyo, S.M. (2013). *Pembelajaran Berbasis Riset*. @kademia, Jakarta. Cetkan 1.
- Wibisono, W. & Yulianto, L. (2010). Perancangan Game Edukasi Untuk Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 2(2), hlm. 37-42.
- Widiyanto, A. (2014). *Pengertian Game*. [Online]. Diakses dari <http://widi625.blogspot.co.id/2014/04/pengertian-game.html>
- Yoon, I. dkk (2014). *Iterative Design and Development of the 'World of Balance' Game: From Ecosystem Education to Scientific Discovery* [Online]. Diakses dari <http://ieeexplore.ieee.org/document/6659135/>
- Usman, Nurdin. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yuliana, D.M (2012). *Perbandingan penguasaan konsep siswa sma melalui pembelajaran menggunakan learning cycle 5e dan 7E pada konsep jaringan tumbuhan*. (skripsi) Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Eliliana, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF EDUCATIONAL GAME DENGAN MODEL LEARNING CYCLE 7E UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Wilantara, I.P (2003) *Implementasi model belajar konstruktivis dalam pembelajaran fisika untuk mengubah miskonsepsi ditinjau dari penalaran formal siswa.* (tesis) IKIP Negeri Singaraja, Singaraja

Eliliana, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF EDUCATIONAL GAME DENGAN MODEL LEARNING CYCLE 7E UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER

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