

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Sudrajat. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Ali, Lukman.(1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Arief, M.R. (2011). *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta:C.V Andi Offset.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S (2013). *Dasar-dasar EVALUASI PENDIDIKAN*. Jakarta: Bumi Aksara
- Badudu J.S dan Zain. (1996) Sutan Mohammad. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta:Pustaka Sinar Harapan.
- Baharudin, & Esa Nur Wahyuni.(2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- .(2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bloom, B. S. (1975). *Taxonomi of Educational Objective* dalam Supriyono (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Daryanto. (2012). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dastbaz, M. (2003). *Designing Interactive Multimedia System*. McGraw, NewYork.
- Davis, K & Newstro, J. W. (2004). *Perilaku Dalam Organisasi. Edisi Ketujuh*. Alih Bahasa Agus Darma, Jakarta: Erlangga.
- Dede Iswanto, Yulianti, Anggi Srimurdianti Sukamto.(2015) , *Rancang Bangun Game Edukasi Hero of Borneo Berbasis Android*, Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN) Vol. 1, No. 1.
- Dillon, T. (2005).*Adventure Game for Learning and Storytelling. A Futurelab Prototype Context Paper: Adventure Author*, FutureLab Report.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, Jakarta: Rajawali pres.

- . (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Bandung: Rajagrafindo Persada.
- Eveline dan Siregar. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Fajri, E., & Senja, R. (2008). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, Edisi Revisi*. Semarang: Diva Publisher.
- Gay, L. R. (1981). *Educational Research: Competencies for Analysis and Application Second edition*. Columbus: Charles E. Merrill publishing Co. A Bell & Howell Company.
- H. Daryanto. (1999). *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Hudoyo. (1988). *Pengembangan Kurikulum Matematika Dan Pelaksanaannya Di Depan Kelas*. Surabaya: Usaha Nasional
- Istarani. (2011). *Pembelajaran Inovatif (Refrensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Medan: Media Persada.
- Jogiyanto, H.M. (2005). *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, Yogyakarta : ANDI.
- Kolb, David. (1984). *Experiential Learning*. New jersey: Prentice Hall Inc.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: SPs Universitas Pendidikan Indonesia.
- . (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Munir, Rinaldi (2011). *Algoritma & Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C Edisi Revisi*, Bandung: Informatika Bandung
- Nurul Zuhriah. (2009). *Metodologi Penelian Sosial dan Pendidikan Teori Aplikasi*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Nursalam. (2003). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Skripsi, Tesis, Instrumen Penelitian Keperawatan*, Jakarta : Salemba Medika.
- Pannen, Paulina dan Purwanto. (2001). *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta : Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Intruksional Ditjen Dikti Diknas.
- Partowisastro, K. (1981). *Dinamika dalam Psikologi Pendidikan, Jilid I*.

Jakarta:Erlangga.

- Philip, Mwei K. et al. (2011). *The Effect of Computer-Assisted Instruction on Student's Attitudes and Achievement in Matrices and Transformations in Secondary Schools in Uasin Gishu District, Kenya*.
- Riduwan, S. (2012). *Pengantar STATISTIKA Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung:ALFABETA.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran*, Bandung: Mulia Mandiri Press.
- Schell, J (2008). *The Art of Game Design. United States of America*: Morgan Kaufmann Publisher.
- Silberman, Mel. (2014). *Experiential Learning. (Handbook Experiential Learning)*. Penerjemah: M. Khozim. Bandung: Nusa media.
- Subiyanto. (2008). *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- . (1998). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Depdikbud. Jakarta
- Sudijono, Anas. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakraya.
- . (2010). *Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiarti, Yuni. (2005). *Memahami Algoritma Pemrograman : Analisis Pembelajaran dalam Implementasi Software*. Jurnal Teknodik Nomor 16 / XI / Teknodik / Juni / 2005 Departemen Pendidikan Nasional Pustak Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan, 16 (11), hlm. 77
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- . (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- . (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- . (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

Bandung:Alfabeta.

Sukardi. (2004) . *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya*.

Jakarta : Bumi Aksara.

Sumadi Suryabrata. (2000). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Raja Grafindo

Persada.

Susilo, Arif (2012). *Pengaruh Computer Based Instruction Model Tutorial terhadap peningkatan Hasil Belajar Algoritma Siswa SMK Jurusan*

Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: tidak diterbitkan

Utomo, D.C (2011). *Application Development Using Games Jinx Ren 'Py*. Faculty of Industrial Technology.

Wiersma, William. 1991. *Research and Method in Education : An Introduction*,

Boston : Allyn and Baco.

Liza Mustika, 2019

PENERAPAN EXPERIENTAL LEARNING BERBANTUAN ADVENTURE GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR

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