

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design, Second Edition*. United States of America: Pearson Education.
- Ali, L. (1991). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asim. (2001). *Sistematika Penelitian Pengembangan*. Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang.
- Badudu, J., & Zain, S. M. (1996:1487). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Bloom, a. e. (1971). *Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goal Handbook 1 Cognitive Domain*. New York: David Mc. 'lay Company.
- Bronstring, M. (2012, Februari 12). *What are adventure games? [Online]*. Diambil kembali dari diakses dari <https://adventuregamers.com/articles/view/17547>
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, H. (2010). *Evaluasi pendidikan : komponen MKDK, Cet. 6*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi, S. (1994). *Statistik dalam Basic Jilid IV*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia.
- Hermawan, A., Retnadi, E., & Wahyudin. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI BERBASIS MULTIMEDIA DI MADARASAH TSANAWIYAH DARUL MUTAALIMIN. *Jurnal Algoritma*, 12-13.
- Humairoh, I. (2014). *Metode Discovery Learning [Online]*. Diambil kembali dari <http://punyaiftitah.blogspot.co.id/2014/12/discovery-learning.html>

- Ilahi, T. M. (2012). *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Iskandar. (2008). *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: GP Press.
- Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain*. Yogyakarta: Andi.
- Kemdikbud. (2013). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Badan PSDM Pendidikan dan Kebudayaan dan PMP.
- Kemendikbud. (2014, Februari 22). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diambil kembali dari <https://docs.google.com/document/export?format=pdf&id=11Y3rKYKB785d dheIO8PzspODRmSpECONXLnbC1e3VGo&token=AC4w5VizbTtPj9xwnV3VtCiy0YVirVrseA%3A1425270465954>
- Kuswana, W. (2012). *Taksonomi Kognitif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lee, W. O. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design (2nd Ed)*. San Francisco: Pfeiffer.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan* . Bandung: Alfabeta.
- Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Pratama, E. (2014). *Handbook Jaringan Komputer*. Bandung: Informatika.
- Pressman, R. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak, jilid I*. Yogyakarta: Andi.
- 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*, hlm. 27-28.
- Republik Indonesia. (2005). *Undang-Undang No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Lembara Negara RI Tahun 2005 No. 157*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.

- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sadiman. (2008). *Segala Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Mediatama Sarana Perkasa.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sofana, I. (2013). *Membangun Jaringan Komputer*. Bandung: INFORMATIKA.
- Subiyanto. (1988). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jedral Pendidikan Tinggi.
- Sudjana, N. (2002). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugandi, A., & dkk. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP PRESS.
- Sugihartono, d. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2009). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta,cv.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Suherman, S. (1990). *Petunjuk Praktis untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung: Wijaya Kusuma.
- Supriyanto. (2013). *Jaringan Dasar 1*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Supriyanto. (2013). *JARINGAN DASAR 1 untuk SMK & MAK Kelas X*. Malang: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suryabrata, S. (2008). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sutarman. (2009). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Syah, M. (2004). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yulaelawati, E. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran, Filosofi, Teori dan Aplikasi*. Bandung: Pakar Raya.