

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of game design 2nd edition*. Berkeley: New Riders Publishing.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom, B. (1979). *Taxonomy of Educational Objective*. New York: Logman.
- Daryanto. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2013). *Strategi dan Tahapan Mengajar*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Gunawan, A. (2007). *Genius Learning Strategy Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hendry, S. (2010). *Cerdas dengan Game : Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kusworo, P., & Prih, H. (2009). Efektivitas Penerapan Pendekatan Pembelajaran Scaffolding Dalam Ketuntasan Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Makmun, A. S. (2012). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Mamin, R. (2008). Penerapan Metode Pembelajaran Scaffolding Pada Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur. *Chemica Vol. 10*.
- Munggaran, Rusy M. (2015). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Strategi Scaffolding untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Sistem Komputer*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Munir, R. (2011). *Algoritma & Pemrograman Dalam Bahasa Pascal dan C Edisi Revisi*. Bandung: Informatika Bandung.
- Nesbit, J. B., & Leacock, T. (2007). Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual. <http://www.transplantedgoose.net/grastudies/educ892/LORI1.5.pdf>.

- Nursalam. (2003). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Skripsi, Tesis dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Oemar, H. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pratiwi, R. Y. (2013). Pembentukan Karakter dan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran Superitem Berbantuan Scaffolding Materi Trigonometri Kelas X SMK. *Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*.
- Prensky. (2001). Digital Game-based Learning. *Fun, play and game engaging*, 1-31.
- Purwanto, M. N. (2012). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Reddi, U., & Mishra, S. (2003). *Educational multimedia: A handbook for teacher-developers*. New Delhi: CEMCA.
- Riduwan. (2012). *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ruseffendi. (2005). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksata Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Ruskandi, Rizki (2016). *Penerapan Metode Discovery Learning Menggunakan Adventure Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sistem Komputer (Skripsi)*. Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sani, R. A. (2015). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Santrock, J. W. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika. Edisi 3.
- Soedijarto. (1991). *Mencari Strategi Pengembangan Pendidikan Nasional Menjelang Abad XXI*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Subiyanto. (1998). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Perguruan Tinggi.
- Sudjana, N. (2010). *Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

- Sutarmi, N., N. Suharsono, & I. W. Warpala. (2013). Pengaruh Pembelajaran Scaffolding Terhadap Keterampilan Menulis Teks Recount Berbahasa Inggris dan Kreativitas Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Manggis (Vol. 3). Tanjung, M. (2013). Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu Pangeran Diponegoro sebagai Media Edukasi Sejarah. *Jurnal Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Veerappan, V. (2001). The Effect of Scaffolding Technique in Journal Writing among the Second Language Learners. *Journal of Language Teaching and Research*, 934-940.
- Wahono, R. S. (2006, 06 21). Retrieved from <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Zapusek, M., & Rugelj, J. (2013). Learning programming with serious games. *ICST Transactions Preprint*, 2-7.