

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Adventure Game Design*. Pearson Education.
- Al-Bahra Bin Ladjamudin. (2005). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arya, G. P. O. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Bell, Frenderich H. (1978). *Teaching and Learning Mathematics (in Secondary School)*. United Statet of America: Wm C Brown Company.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Burch, John dan Gary Grudnitsky. (2005). *Information System Theory and Practice*.
- Carin, A.A. & Sund, R.B. (1989). *Teaching Science Through Discovery*. Columbus: Merrill Publishing Company.
- Dahar, Ratna. W. (1989). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Djahir, Y., & Pratita, D. (2015). *Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen*. Sleman: DEEPUBLISH.
- Goel, V. (2009). Technical and Vocational Education and Training (TVET) System in India for Sustainable Development. *Ministry of Human Resource Development Report*.
- Gomes, A., & Mendes, A. J. (2007). *Learning to Program - Difficulties and Solutions*.
- Good, Carter V. (1977). *Dasar Konsep Pendidikan Moral*, Bandung: Alfabeta.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). *Video Game Addiction : Past , Present and Future*.

Raynaldi Syahputra Nonci, 2019

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA

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

- Hackbarth, S. (1996). *The Educational Technology Hand-book A Comprehensive Guide Process and Products for Learning*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Hake, Richard R.. (1998). *Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses*. Am. J. Phys. 66(1).
- Hamada, M., & Hassan, M. (2016). A Multimedia Learning Environment for Information Theory. *2016 IEEE International Conference on Teaching, Assessment, and Learning for Engineering (TALE)*,
- Hofstetter, Fred T. (2001). *Multimedia Literacy. Third Edition. McGraw-Hill International Edition*. New York.
- Istarani. (2011). Model Pembelajaran Inovatif. Medan: Media Persada.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jenkins, T. (2001). The Motivation of Students of Programming, 53–56.
- Joyce, Bruce & Marsha Well. (1972). *Models of Teaching*. Boston (USA): Allyn&Bacon.
- Kazimoglu, C., Kiernan, M., Bacon, L., & Mackinnon, L. (2012). A Serious Game for Developing Computational Thinking and Learning Introductory Computer Programming. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47.
- Kurniasih & Sani. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*.
- Lestari, D. (2013). *Definisi Game*. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Maryono, D., & Pambudhi, D. (2014). *Pemrograman Dasar untuk SMK/MAK*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munir. (2014). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58).
- Munir, & Zaman, H. B. (2002). *METODOLOGI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN*.
- Munir, R. (2011). *Algoritma dan Pemrograman* (Revisi). Bandung: Informatika.

- Novianto, A. (2014). *Pemrograman Dasar*. Surakarta: Erlangga.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 135–142.
- Nygren, S. (2011). Educational games for teens :, (February).
- Pebruanti, L., & Munadi, S. (2015). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Menggunakan Modul Di Smkn 2 Sumbawa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, (1), 365–376.
- Pressman, R.S., (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak, Buku Satu, diterjemahkan oleh: Harnaningrum L.N.*, Yogyakarta: Andi.
- Rahayu, W. (2015). *Model Pembelajaran Komeks: Bermuatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Aspek Membaca intensif di SD*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Rahman, R., & Samsul, M. (2014). Pengaruh Penggunaan Metode Discovery terhadap Kemampuan Analogi Matematis Siswa SMK Al-Ikhlas Pamaciran Kabupaten Ciamis Jawa Barat. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Bandung*, 3(1), 33–58.
- Reiser, B. J., Copen, W. A., Ranney, M., Hamid, A., & Kimberg, D. Y. (1998). Cognitive and Motivational Consequences of Tutoring and Discovery Learning. *Cognition and Instruction*, 83.
- Renumul, V. G., Jayaprakash, S., & Janakiram, D. (2009). Classification of Cognitive Difficulties of Students to Learn Computer Programming.
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*.
- Riyana, Cepi. (2007). *Pedoman Pengembangan Multimedia Interaktif*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sibero, Ivan C. (2009). *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Mediakom.
- Simkova, M. (2014). Using Of Computer Games In Supporting Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 1224–1227.
- Simpson, E., & Clem, F. A. (2008). Video Games in the Middle School Classroom. *Middle School Journal*, 39(4), 4–11.
- Slavin, R. E., (1977). *Cooperative Learning and Student Diversity*. In R. Ben-Ari dan Y. Rich (Eds.), *Enhancing Education in Heterogeneous Schools*. Israel: Bar-Ilan University Press.

- Soeherman, B., & Pinontoan, M. (2008). *Designing Information System*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suherman, Erman. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA UPI.
- Suyanto, Y. (2018). *Pemograman Terstruktur dengan Delphi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Syah, Muhibbin. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Teague, D. (2011). *Pedagogy of Introductory Computer Programming : A People-First Approach* by.
- Thomson, C. (2014). *PSYCH 207 : Cognitive Processes*, 1–55.
- Tim Dosen. (2015). *Model Pembelajaran Untuk Efisiensi Dan Efektivitas. Pembelajaran* (2nd ed.). Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Trianto, (2007). *Model-model Pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Tridhonanto, Al (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Whitten, Jeffrey L, et al. (2004). *Metode Desain & Analisis Sistem, Edisi 6, Edisi International, Mc GrawHill*. Yogyakarta: Andi.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widdiharto. (2004). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Gema Pena.
- Woolfolk, Anita E., Nicolich, Lorraaine McCune. (1980). *Educational Psychology for Teachers*. New Jersey: Prentice~Hall, Inc.
- Zainal, N. F. A., Shahrani, S., Yatim, N. F. M., Rahman, R. A., Rahmat, M., & Latih, R. (2012). Students' Perception and Motivation Towards Programming. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 59, 277–286

