

## DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. 2014. "Penggunaan Multimedia dalam Implementasi *Scientific Approach* pada Kurikulum 2013" [akhmadsudrajat.files.wordpress.com](http://akhmadsudrajat.files.wordpress.com) diakses tanggal 18 Agustus 2014
- Ardiansyah, Dhimas Pratama, Lusia Rachmawati. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Interaktif pada Mata Kuliah Elektronika Digital di Jurusan Teknik Elektro UNESA". Jurnal Pendidikan Teknik Elektro volume 02 Nomor 1.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. RajaGrafindo persada.
- As'ari, Abdur Rahman, dkk. 2014. *Matematika SMP/MTs kelas VII*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Puskur dan perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Bagawan. 2014. "Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan" <http://bagawanabiyasa.wordpress.com> diakses 6 maret 2015
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Faiq, Muhammad. 2014. "Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning) dalam Implementasi Kurikulum 2013" <http://Muhammad.blogspot.com> diakses 3 November 2014
- Herdian. "Metode Pembelajaran *Discovery* (Penemuan)" [www.wordpress.com](http://www.wordpress.com) diakses tanggal 10 Februari 2015
- Kemendikbud. 2013. "Permendikbud nomor 65 tahun 2013 : standar proses pendidikan dasar dan menengah" [akhmadsudrajat.files.wordpress.com](http://akhmadsudrajat.files.wordpress.com) diakses 20 Februari 2015
- Kemendikbud. 2013. "Model pembelajaran penemuan" [akhmadsudrajat.files.wordpress.com](http://akhmadsudrajat.files.wordpress.com) diakses 20 Februari 2015
- Kurniasih, Imas, Berlian San. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. \_\_\_\_\_: Kata Pena.
- Mulyatiningsih, Endang. 2013. "Pengembangan Model Pembelajaran" [www.wordpress.com](http://www.wordpress.com) diakses tanggal 10 Februari 2015
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Mutia, Rita. 2013. "Langkah Pembelajaran Discovery Learning Kurikulum 2013" [Http://belajar-sastraaceh.blogspot.com](http://belajar-sastraaceh.blogspot.com) diakses tanggal 3 November 2014.
- Radion, Kristo. 2009. *ULTIMATE GAME DESIGN Building RPG Games Using Adobe Flash Action Script*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rahman, Abdur As'ari. 2013. "Mewujudkan Pendekatan Saintifik dalam Kelas Matematika" [www.academia.edu](http://www.academia.edu) diakses tanggal 12 November 2014

- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran sebagai referensi bagi guru/ pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas*. Jakarta: Kencana.
- Suaidin. 2013. "Penyusunan RPP kurikulum 2013" [www.wordpress.com](http://www.wordpress.com) diakses tanggal 10 Februari 2015
- Subangun. 2011. *Bahasa Indonesia Mata kuliah Pengembangan Kepibadian di perguruan tinggi*. Ponorogo: UMP press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- \_\_\_\_\_. 2014 "Pendekatan Saintifik dalam Matematika oleh Lokakarya School Community" [www.google.com](http://www.google.com) diakses tanggal 3 November 2014