

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Lorin W. et.al. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Bloom, Benyamin S. (1979). *Taxonomy of Educational Objective*. New York: Longman.
- Dinimaharawati, Ashri. (2015). *Pengaruh Multimedia Interaktif Berbentuk Adventure Game Menggunakan Algoritma Backtracking dengan Model CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Terhadap Pemahaman Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar*. Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- EM Zul Fajri & Senja, R.A. (2008). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Edisi Revisi, Cet.3, Semarang : Difa Publishers.
- Harmianto, dkk. (2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung : Alfabeta.
- Harmesen, D. (2005). *Journal Critique#2*. [Online]. Tersedia : [www.tsclient/A/Daniel Harmesen.html](http://www.tsclient/A/Daniel%20Harmesen.html).
- Haryanto. (2012, Januari 21). *Pengertian Media Pembelajaran*. [online]. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>.
- Jacob, C. dkk. (2005). *Pengembangan Model 'CORE' dalam Pembelajaran Logika dengan Pendekatan Reciprocal Teaching' bagi siswa SMA Negeri*

- 9 Bandung dan SMA Negeri 1 Lembang (Laporan Piloting). Bandung: FPMIPA UPI.
- Katz, S & Nirula, L. (2001). *Portofolio exchange*. [online]. Tersedia: [www/tsclient/A/portofolio\\_exchange.htm](http://www.tsclient/A/portofolio_exchange.htm).
- Kustandi & Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Lala Isum. (2012). *Pembelajaran Matematika dengan Model CORE untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Koneksi Matematik Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan*. (Skripsi FPMIPA UPI Bandung: Tidak diterbitkan), h. 35.
- Meltzer, D.E. (2002). *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics : A Possible "Hidden Variable" in Diagnostic Pretest Scores*. Dalam *American Journal Physics*, Vol 70 (12), 27 halaman.
- Moura, Adelina. (2015). Using Arcade Games to Engage Students in the Learning of Foreign and Mother Language. *Jurnal : EAI Endorsed Transaction of e-learning*. 2(5). Hlm. 1-14
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis TIK*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Munir dan Badioze Zaman, Halimah. (1999). *Aplikasi Multimedia Dalam Pendidikan 2*. Jurnal BTP BIL 1. Malaysia : Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Mustika, D. (2015, Juni 23). *Potret Pendidikan untuk mengintegritaskan Indonesia ke dalam G-20*. [Online]. Diakses dari [kompasiana.com](http://kompasiana.com): [http://www.kompasiana.com/denamustika/potret-pendidikan-untuk-mengintegritaskan-indonesia-ke-dalam-g-20\\_54f77348a333117b608b45c3](http://www.kompasiana.com/denamustika/potret-pendidikan-untuk-mengintegritaskan-indonesia-ke-dalam-g-20_54f77348a333117b608b45c3).

- Nesbit, J., Belfer K. & Leacock T. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual*. [Online] Diakses dari <http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf>
- Nuralimah, Ninda. (2015). *Penerapan Model Course Review Horay Menggunakan Arcade Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Pemrograman Dasar Siswa*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Ramdhan, Ihsan. Y.(2015). *Pengembangan Game Edukasi Bergenre Platformer Game Pada Materi Jaringan Dasar Pengenalan Perangkat Keras Jaringan*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Ruben, B. (1999). *Simulations, Games and Experience Based Learning: The Quest for a New Paradigm for Teaching and Learning*. *Simulation & Gaming*, 30(4), 498–505. doi:10.1177/104687819903000409.
- Ruseffendi. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non Eksakta 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.
- Sadiman. (1946). *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta : Mediyatama Sarana Perkasa.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta.
- Setyawan, Andoko Ageng.(2013). *Penerapan Model Pembelajaran Connecting-Organizing-Reflecting-Extending (CORE) Untuk meningkatkan pemahaman dan Koneksi matematis Siswa Sekolah Menengah Atas*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

- Slavin, Robert, E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Slavin, Robert E. (1995). *Cooperative Learning Theory, Research and Practice* Massachusett, USA : Allymand & Bacon.
- Staker, H. & Horn, M.B. (2012). Classifying K-12 Blended Learning. *Jurnal : Innosight Institute*.
- Suarjana. (2000). *Cooperative Learning : Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.
- Subiyanto. (1988). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Sudjana, Nana. (2010). *Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjiono, Anas. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Suprpto (2006). Peningkatan kualitas pendidikan melalui media pembelajaran menggunakan Teknologi Informasidi Sekolah. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 2 nomor 1.
- Susilana, Rudi,dkk. (2006) *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kutekpen UPI.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.

- Tanpa Nama. (2013, Oktober). *Pengertian Multimedia Menurut para Ahli*. [online]. Diakses dari <http://www.pengertianahli.com/2013/10/pengertian-multimedia-menurut-para-ahli.html>.
- Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>.
- Warrens, D.G. (2014, Agustus 12). *Estimologi Multimedia*. [online]. Diakses dari <http://d-warrens.blogspot.co.id/2014/08/sejarah-multimedia.html>.
- Wartono, Exy (2016). *Penerapan Model Flipped Classroom Berbantuan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Game untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Mata Pelajaran Sistem Komputer*. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Wijaya, Yoga.(2014, April 24). *Pengertian Multimedia Interaktif*. [online]. Diakses dari <https://yogapermanawijaya.wordpress.com/2014/04/24/pengertian-multimedia-interaktif-2/>.
- Wijayanti, A. (2012). *Penerapan Model Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis siswa SMP*. (Skripsi) UPI: Tidak diterbitkan
- WS. Winkel. (1996). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta : PT Gramedia, cet ke-4.
- Wulan, Ratna Elis. 2011. *Komunikasi dan Teknologi Informasi Pendidikan*, Bandung: BATICPRESS
- Yuniarti, Santi.(2013). *Pengaruh Model CORE Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa*.(Jurnal). STKIP Siliwangi, Bandung
- .



# LAMPIRAN-LAMPIRAN

Royhan Akhmad, 2017

***PENERAPAN MODEL CORE BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS ADVENTURE GAME UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)