

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, T. H., & Taufiq, L. A. (2013). *Sistem Komputer*. Jakarta.
- Andrea. (2015). Jaringan aktif masa depan Jaringan Komputer dan Komunikasi.
- Annetta, L. (2008). *New Media and Education in the 21st Century. Video Games in Education : Why They Should Be Used and How They Are Being Used*.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Batson, L., & Feinberg, S. (2015). Game designs that enhance motivation and learning for teenagers.
- Binanto, I. (2009, January 9). *Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia versi Luther-Sutopo*. Retrieved from Iwan Binanto
- Calfee, R. (n.d.). *Increasing Teachers' Metacognition*. 2010.
- Chaffey, D. (2009). *E-Business and E-Commerce Management. 4th Edition*. New Jersey: Prentice Hall.
- Chaudhuri, A. (2002). The Chain of Effects from Brand Trust an Brand Affect to Brand Performance: The Role of Brand Loyalty. *Journal of marketing*.
- Connolly, T., & Begg, C. (2010). Database Systems: a practical approach to design, implementation, and management 5th Edition. *America: Pearson Education*.
- Deliana, R. (2015). Pembuatan Game "Komodo Island Adventure" untuk Memperkenalkan Satwa Komodo Sebagai Satwa Endemik Indonesia dengan metode Permainan Edugames Berbasis Desktop.
- Depdikbud. (1994). *Kurikulum Pendidikan Dasar (GBPP)*. Jakarta.
- Diana, S., Handayani, S., & Umamah, N. (2014). Penerapan Model Connecting, Organizing, Reflecting, dan Extending (CORE) Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X3 SMAN 1 Bangorejo Tahun Ajaran 2013/2014. *Journal Edukasi UNEJ*.
- Dimiyati. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajri, & Senja, A. R. (n.d.). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesi*. Difa Publisher.

Gunawan Busyaeri, 2017

**MODEL PEMBELAJARAN CORE (CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING) DENGAN PENDEKATAN ADVENTURE GAMES UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SMK**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Handriyantini, E. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. *e-Indonesia Initiative*.
- Hanna, W. (2014). *Gender and Identity in Game-Modifying Communities*.
- Harmsen. (2005). Human Nature As Capacity: Transcending Discourse and Classification.
- Haryanto. (2008). *Dasar Informatika dan Ilmu Komputer*. Yogyakarta: Grafika Ilmu.
- Hendriana, Y., & Ariyana, R. Y. (2015). Multimedia Adventure Game Folklore "Doyan Nada" For Improving The Cultural Understanding of Sasak (Lombok) to Children. *International Seminar on Intelligent Technology and Application*.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia.
- Hofstetter, F. (2001). *Understanding Multimedia*.
- Humaria, F. A. (2014). Penerapan Model Pembelajaran CORE Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X SMAN 9 Padang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2-3.
- Hurd, D., & Jenuings. (2009). *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*.
- Jacob, C. (2005). Pengembangan Model 'CORE' dalam Pembelajaran Logika dengan Pendekatan 'Reciprocal Teaching' bagi Siswa Negeri 9 Bandung dan SMA Negeri 1 Lembang. *Learning during Content Area Literacy Instruction: Finding from the Read-Write Cycle Project. Issue in Teacher Education*.
- Jacob, C. (2005). Refleksi Pada Refleksi Lesson Study Suatu Pembelajaran Berbasis-Metakognisi.
- Kebudayaan, K. P. (n.d.). *Undang-Undang no. 20 tahun 2003*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Kurdi, F. N. (2009). Penerapan Student Centered Learning dari Teacher Centered Learning Mata Ajar Ilmu Kesehatan Pada Program Studi PENJASKES. *Forum Kependidikan*.
- McFarlane, A. (2015). Teachers Evaluating Educational Multimedia (TEEM).
- Morsi, R. (2015). Digital Lockdown: A 3D adventure game for engineering education. *Frontiers in Education Conference (FIE), 2015 IEEE*.

Gunawan Busyaeri, 2017

**MODEL PEMBELAJARAN CORE (CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING) DENGAN PENDEKATAN ADVENTURE GAMES UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SMK**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Munggaran, R. M. (2016). Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Strategi Scaffolding untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran sistem komputer. *Skripsi*.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2014). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan Antimicrobial Agents and Chemotherapy*.
- Musyaddad, K. (2013). Problematika Pendidikan di Indonesia. *Edu-Bio*.
- Nesbit, B., & Vargo. (2002). *LORI (Learning Object Review Instrument) Versi 1.5*.
- Oxford. (2005). *Oxford Learner's Pocket Dictionary*.
- Pivec, M. (2013). Aspect of Game Based Learning.
- Poesprodjo. (1987). *Beberapa Catatan pendekatan Filasafatnya*. Bandung: Remaja Karya.
- Pramono. (2006). Pengaruh Macam dan Waktu Aplikasi Fungsida Nabati Terhadap Perkembangan Penyakit Antraknosa. *Jurnal Pembangunan Pedesaan*.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *INSANIA*.
- Rahayu, N. S. (2013). *Desain Multimedia*. Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Roblyer, & Doering. (2013). *Integration technology in Education*. Boston: MA:Pearson.
- Rodriguez, R., Blazquez, M., Lopez, B., Castro, M., Cristobal, E. S., & Martin, S. (2014). Educational games for improving the teachinglearning process of a CLIL subject: Physics and Chemistry in Secondary Education . *Frontiers in Education Conference (FIE), 2014 IEEE*.
- Shelly, & Velmaart. (2011). *Discovering Computer "Menjelajah Dunia"*.
- Suaida, W. (2015). Penerapan Model Pembelajaran CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Pada Materi Sistem Gerak Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis.
- Suda, I. K. (2016). Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *Artikel Dosen*.

Gunawan Busyaeri, 2017

- Sudijono, A. (2001). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N. (1990). *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas Ekonomi UI.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S. (2013, Desember 10). *Taksonomi Bloom (Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor) Serta Identifikasi Permasalahan Pendidikan Di Indonesia*. Retrieved Desember 10, 2013, from Selalu SANTI: <https://santisusanti1995.wordpress.com/2013/12/10/taksonomi-bloom-ranah-kognitif-afektif-dan-psikomotor-serta-identifikasi-permasalahan-pendidikan-di-indonesia/>
- Suseno, A. (2010). *Manfaat Game dalam Kegiatan Belajar*. Retrieved from <http://argosus.wordpress.com/2010/02/23/manfaat-game-dalam-kegiatan>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung.
- Teresa, D. (2005). *Adventure Games for Learning and Storytelling A Futurelab prototype context paper: Adventure Author*.
- UPI. (2015). *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: UPI.
- Winkel, W. (1996). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Yuniarti. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Science, Environment, Technology, Society (SETS) terhadap Kemampuan Berkomunikasi secara Tertulis pada Siswa SMA.