

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamsari, B., Torii, S., Trianto, A., & Bindar, Y. (2011). Heat and mass transfer in reduction zone of sponge iron reactor. *ISRN Mechanical Engineering, 2011*.
- Arntzen, J., & Krug, D. (2011). ICT ecologies of learning: Active socially engaged learning, resiliency and leadership. In *Adaptation, resistance and access to instructional technologies: assessing future trends in education* (pp. 332–354). IGI Global.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman, D., & Pd, M. (2009). Belajar dan Pembelajaran. *Bandung: Alfabeta*.
- Azhar, A. (1997). Media pengajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo*.
- Chen, C.-H. (2008). Why do teachers not practice what they believe regarding technology integration? *The Journal of Educational Research, 102*(1), 65–75.
- Chistella, C., & Soekamto, H. (2017). A Comparison between Generative Learning Model and CORE Learning Model : The Influence on Learners ' Higher Order Thinking Skill, *7*(2), 48–52. <https://doi.org/10.9790/7388-0702034852>
- Deng, F., Chai, C. S., Chin-Chung, T., & Min-Hsien, L. (2014). The relationships among Chinese practicing teachers' epistemic beliefs, pedagogical beliefs and their beliefs about the use of ICT. *Journal of Educational Technology & Society, 17*(2), 245.
- Ertmer, P. A. (2005). Teacher pedagogical beliefs: The final frontier in our quest for technology integration? *Educational Technology Research and Development, 53*(4), 25–39.
- Fisher, D., Yaniawati, P., & Kusumah, Y. S. (2017). The use of CORE model by metacognitive skill approach in developing characters junior high school students. *AIP Conference Proceedings, 1868*. <https://doi.org/10.1063/1.4995137>
- Ginting, R. (2010). *Perancangan Produk*. Graha Ilmu.
- Hake, R. R., & others. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished.[Online] URL: Http://Www. Physics. Indiana. Edu/~Sdi/AnalyzingChange-Gain. Pdf*.
- Hurd, D., & Jenuings, E. (2009). Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria. *Karya Tulis Ilmiah*.
- Ismail, A. (2006). Education Games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif. *Yogyakarta: Pilar Media, 155–156*.
- Jacob, C. (2005). Pengembangan Model 'CORE'dalam Pembelajaran Logika

**Aldy Romansyah Ruchiyat, 2018**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING AND EXTENDING (CORE) BERBASIS GAME PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI PEMOGRAMAN DASAR**

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

dengan Pendekatan Reciprocal Teaching bagi Siswa SMA Negeri 9 Bandung dan SMA Negeri 1 Lembang (Laporan Piloting). *Bandung: FPMIPA UPI*.

- Karussis, D., Karageorgiou, C., Vaknin-Dembinsky, A., Gowda-Kurkalli, B., Gomori, J. M., Kassis, I., ... others. (2010). *Safety and immunological effects of mesenchymal stem cell transplantation in patients with multiple sclerosis and amyotrophic lateral sclerosis*. *Archives of neurology* (Vol. 67). American Medical Association.
- Lawless, K. A., & Pellegrino, J. W. (2007). Professional development in integrating technology into teaching and learning: Knowns, unknowns, and ways to pursue better questions and answers. *Review of Educational Research*, 77(4), 575–614.
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources. *Journal of Educational Technology & Society*, 10(2).
- Lim, C. P., Tondeur, J., Nastiti, H., & Pagram, J. (2014). Educational innovations and pedagogical beliefs: The case of a professional development program for Indonesian teachers. *Journal of Applied Research in Education*, 18, 1–14.
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268.
- Muizaddin, R., Santoso, B., Program, ), Pendidikan, S., & Perkantoran, M. (2016). Model Pembelajaran CORE Sebagai Sarana Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa CORE Learning Model for Improving Student Learning Outcomes. *Agustus*, 1(1), 235–243.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Priyatno, D. (2010). Teknik mudah dan cepat melakukan analisis data penelitian dengan SPSS dan tanya jawab ujian pendadaran. *Yogyakarta: Gaya Media*.
- Rahmayani, M. (2016). Pengaruh penggunaan multi media berbasis camtasia studio terhadap hasil belajar matematika siswa.
- Ruslan, R. (2003). *Metode Belajar dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman, M. P., & Cepi, R. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sa'adah, D., Masrukan, & Kuniasih, A. W. (2017). Pengembangan Perangkat Ajar Model CORE Pendekatan Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Kelas VIII. *Jurnal Edumath*, 3(1), 15–27.
- Safitri, D., 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 The Application of Model Connecting ,

Organizing , Refl, 10–14.

- Sagala, S. (2010). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: alfabeta.
- Sarwono, J., Arikunto, M., & Arikunto, M. S. (2006). *Metode Penelitian. Kuantitatif Kualitatif*.
- Sastrakusumah, E. N. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter terhadap kemampuan, 3.
- Schell, J. (2014). *The Art of Game Design: A book of lenses*. AK Peters/CRC Press.
- Simamora, H. (2004). *Manajemen sumber daya manusia*. Yogyakarta: stie ykpn.
- Spector, J. M., Merrill, M. D., Elen, J., & Bishop, M. J. (2014). *Handbook of research on educational communications and technology*. Springer.
- Sudarsana, I. K. (2018). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Implementasi Kurikulum Di Sekolah (Persepektif Teori Konstruktivisme). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 8–15.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pembelajaran*. Graha Ilmu.
- Sudijono, A. (1998). *Pengantar evaluasi pendidikan*. PT RajaGrafindo.
- Sugiyono, M. P. K. (2013). *Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprpto, K. T. Y., Sukardiyono, T., & Dewanto, A. (2008). *Bahasa Pemrograman Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning: teori & aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Susilana, R., & others. (2006). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: UPI [Universitas Pendidikan Indonesia] Press, Limited Publication.
- Suyanto, E. (2009). Sartinem. 2009. *Pengembangan Contoh Lembar Kerja Fisika Siswa Dengan Latar Penuntasan Bekal Awal Ajar Tugas Studi Pustaka Dan Keterampilan Proses Untuk SMA Negeri*, 3.
- Tondeur, J., van Braak, J., Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2017). Understanding the relationship between teachers' pedagogical beliefs and technology use in education: a systematic review of qualitative evidence. *Educational Technology Research and Development*, 65(3), 555–575.
- Tridhonanto, A. (2011). *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Von Neumann, J., & Morgenstern, O. (2007). *Theory of games and economic*

**Aldy Romansyah Ruchiyat, 2018**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING AND EXTENDING (CORE) BERBASIS GAME PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI PEMOGRAMAN DASAR**

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

*behavior (commemorative edition)*. Princeton university press.

Wardiana, W. (2002). Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia. *Perkembangan Teknologi Informasi Di Indonesia \**, 1–6.

Yuniarti, S. (2013). Pengaruh Model CORE Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa. *Jurnal Pendidikan. Program Studi Pendidikan Matematika Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Siliwangi Bandung*.