

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. A. (2013). *Media Pembelajaran*. (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Teori dan Aplikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fathoni, A. (2006). *Metodelogi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gandarasa, G. (2014). *Penerapan Model Explicit Instruction dengan Metode Demonstrasi Berbantu Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hanafiah, N. & Suhana, C. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Megawati. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Explicit Instruction* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN Ginunggung Tolitoli. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4 (10), hlm. 126 – 141.
- Mulyanta & Leong. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif - Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Narbuko, C. & Achmadi, A. (2009). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nasution, S. (2009). *Metode Research: Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Newby, T. J. dkk. (2006). *Educational Technology for Teaching and Learning*. (Edisi Ketiga). New Jersey: Pearson.
- Newby, T. J. dkk. (2011). *Educational Technology for Teaching and Learning*. (Edisi Keempat). Boston: Pearson.
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Roblyer. M. D. (2006). *Integrating Educational Technology into Teaching Fourth Edition*. (Edisi Keempat). New Jersey: Pearson.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S. dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanti, R. (2013). *Penerapan Model Pengajaran Langsung Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdaya.
- Tanjung, M. A. P. (2013). Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap *Game* Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*.
- Tawil, S. & Cougoureux, M. (2013). Revisiting Learning: The Treasure Within. *UNESCO Education Research and Foresight: Occasional Papers*.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Triyono. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Wulan. (2010). *Komunikasi dan Teknologi Informasi Pendidikan*. Bandung: Batic Press.
- Wulandari, A. D. (2012). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Yasa, I. W. A. M. E. (2012). Penerapan Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Berbantuan CD Interaktif untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Multimedia dalam Pembelajaran Audio Digital di SMK TI Bali Global Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 1(1)*, hlm. 115 – 127.