

DAFTAR PUSTAKA

- Altun, M. (2015). Using Role-Play Activities To Develop Speaking Skills: A Case Study In The Lauange Classroom. *6th International Visible Conference on Education Studies and Applied Linguistics* , 354-363.
- Anita, Panigoro, M., & Bahsoan, A. (2015). *Mengingkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran IPS Ekonomi Kelas X-7 SMA Negeri 2 Gorontalo*. Gorontalo.
- Azhar, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basri, S. (2000). *Teaching Speaking*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Crow, M. L., & Nelson, L. P. (2016). The Effects of Using Academic Role-Playing in Teacher Education Service-Learning Source. *International Journal of Role-Playing* , 26-34.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Djumingin, S. (2011). *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif/Bahasa dan Sastra*. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jaka: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hermawati, R. (2012). *Peningkatan Hasil Belajar dengan Metode Role Playing pada Mata Diklat Pelayanan Prima Kelas X Busana B di SMK Ma'arif 2 Sleman*. Yogyakarta: UNY.
- Huda, M. (2016). Pembelajaran berbasis multimedia dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian* , 10, 125-146.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar* , 8, 1-5.
- Muhtadi, A. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Kualitas dan Efektifitas Pendidikan. *Dinamika Pendidikan* , 13.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Multimedia - konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Oktaviana, M. (2014). *Penerapan metode role playing berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran TIK*. Bandung.

- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Shah, I., & Khan, M. (2015). Impact of Multimedia-aided Teaching on Students' Academic Achievement and Attitude at Elementary Level. *US-Cina Education Review A* , 5, 349-360.
- Shoimah, R. N. (2014). *Peningkatan Pemahaman Mata Pelajaran PKN Materi Globalisasi Melalui Strategi Critical Incident pada Siswa Kelas IV Mi Ma'Arif Nu Sukodadi*. Surabaya.
- Simpson, E., & Clem, F. A. (2008). Video Games in the Middle School Classroom. *Middle School Journal* , 4-11.
- Stevens, R. (2015). *Role-play and student engagement: reflections from the classroom*. Melbourne.
- Subagiyo, H. (2013). *Roleplay*. Jakarta: Direktur Pembinaan SMK.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati, & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia alat untuk peningkatan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Andi.