

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2003). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar.
- Adinata, Y. C., & Utama, M. P. (2017). Eksperimen Pembelajaran Matematika dengan Strategi Explicit Instruction dan Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Konsentrasi Belajar Siswa Kelas Vii SMP Batik Surakarta Tahun 2016/2017. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Amase, S. N., & Adawiyah, S. R. Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Ma. Hidayatussibyan Nw. Sengkerang Tahun Pelajaran 2013/2014.
- Anwar, S., Schadaw, F. E., & Althafani, A. (2018). Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Bahasa Sunda untuk Anak – Anak Metode Addie. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 195–202.
- Archer, A. L., & Hughes, C. A. (2010). *Explicit Instruction: Effective and Efficient Teaching*. Guilford Press.
- A'yun, D. Q., Prihandono, T., & Wahyuni, S. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbasis Multimedia Audio Visual dalam Pembelajaran Fisika Di SMP.
- Binanto, I. (2010). Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya. Penerbit Andi.
- Daryanto, D. (2010). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. *Yogyakarta: Gaya Media*.
- De Smedt, F., Graham, S., & Van Keer, H. (2018). The Bright And Dark Side Of Writing Motivation: Effects of Explicit Instruction And Peer Assistance. *The Journal Of Educational Research*, 1–16.
- Dimiyanti, & Mudjiono. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Asti Mahasatya
- Echols, John M. 2000. Kamus Inggris-Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fernandez, I. (2002). *Macromedia Flash Animation and Cartooning: A Creative Guide*. Mcgraw-Hill Professional.
- Hakim, L. (2009). Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima.
- Hamzah, H., & Lamatenggo, N. (2010). Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta: Pt Bumi Askara.
- Hwang, H.-J. (2017). Comparing Implicit And Explicit Instruction in The Learning Gain of The Linguistic Features. *언어과학*, 24(4), 83–108.

- Indonesia, P. R. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Iwai, Y. (2016). The Effect of Explicit Instruction on Strategic Reading in A Literacy Methods Course. *International Journal Of Teaching And Learning In Higher Education*, 28(1), 110-118.
- Khaeruman, K., Ahmadi, A., & Rehanun, R. (2018). Pengembangan Media Animasi Interaktif pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Kependidikan Kimia Hydrogen*, 3(1), 267–273. Retrieved From <Http://Ojs.Ikipmataram.Ac.Id/Index.Php/Hydrogen/Article/View/672/631>
- Kurnia, N., Darmawan, D., & Maskur, M. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Teknologi Pembelajaran*, 3(1). <Https://Doi.Org/10.31980/Tp.V3i1.158>
- Kurniawati, D., Masykuri, M., & Saputro, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dilengkapi LKS untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Prestasi Belajar pada Materi Pokok Hukum Dasar Kimia Siswa Kelas X Mia 4 SMA N 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(1), 88–95.
- Maksudi, H., Wiharna, O., & Rohendi, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Animasi pada Pembelajaran Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem Starter Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal Of Mechaninal Engineering Education*, 3(2), 174-182.
- Mardiyati, B. D. & Yuniawati, R. (2015). Perbedaan Adaptabilitas Karir Ditinjau dari Jenis Sekolah (SMA dan SMK). *Empathy : Jurnal Fakultas Psikologi*, 3(1), 31–41. Retrieved From <Http://Journal.Uad.Ac.Id/Index.Php/Empathy/Article/View/3033>
- Maulana, K. E., & Riyanto, A. D. (2014). Pembuatan Animasi Interaktif Pembelajaran Gitar Tingkat Pemula. *Juita: Jurnal Informatika*, 3(1)
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Aids To Computer-Based Multimedia Learning. *Learning And Instruction*, 12(1), 107-119.
- Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung : Alfabeta
- Munir, Dkk. (2016). Developing an Effective Multimedia in Education For Special Education (Mese): An Introduction To Arithmetic, *Aip Conference Proceedings*, American Institute Of Physics, Hlm.1

- Muslichatun, D., Saputro, S., & Setyowati, W. A. E. (2016). Efektivitas Metode Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) dan Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Peta Konsep Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau dari Motivasi Berprestasi pada Materi Stoikiometri. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(1), 105-114.
- Nanto, D., Aini, A. N., & Mulhayatiah, D. (2017). Android Worksheet Application Based on Discovery Learning on Students' Achievement for Vocational High School: Mechanical Behavior Of Materials Topics. In *Aip Conference Proceedings* (Vol. 1848, P. 50006).
- Rahmawati, R., & Sumaryati, S. (2015). Keefektifan Penerapan E-Learning Quipper School pada Pembelajaran Akuntansi Di Sma Negeri 2 Surakarta. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(1).
- Rahman, M. N. A., Wasli, M. M. P., Ahmad, Z., Said, A. M., Siraj, S., Alias, N., & Hussin, Z. (2017). Aplikasi Pendekatan Fuzzy Delphi untuk Membangunkan Pembelajaran Kanak-Kanak Homeschooling Menggunakan Media Animasi Interaktif. *Juku: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 2(4), 34-40. Retrieved From <https://ejournal.um.edu.my/index.php/juku/article/view/8137>
- Ratnawati, S. (2018). Faktor Penyebab Kesulitan Belajar. *Pedagogi*, 4(2). Retrieved From <https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/1087>
- Sabri, M. A. (1996). Psikologi Pendidikan: Berdasarkan Kurikulum Nasional. Pedoman Ilmu Jaya.
- Sudrajat, A. (2008). Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran. *Online*([Http://smacepiring.wordpress.com](http://smacepiring.wordpress.com)).
- Surjono, H. D., & Muhtadi, A. (2017). The Effects Of Various Animation-Based Multimedia Learning In E-Learning Course. In *Proceedings Of The 2017 9th International Conference On Education Technology And Computers - Icetc 2017* (Pp. 117-121). New York, New York, Usa: Acm Press. <https://doi.org/10.1145/3175536.3175558>
- Suroto, S. (2015). Penggunaan Model Pembelajaran Explicit Instruction Dengan Trainer Plc Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Merakit Sistem Plc. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(3), 316-323.
- Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Cv. Wacana Prima.
- Sutopo, H. (2011). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Mulimedia dengan Flash, Php, Dan Mysql. *Jurnal Informatika*, 10(2), 79-85.

- Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Penerbit Andi.
- Taniredja, Tukiran dan Efi Miftah. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Trianto, M. P. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Tri Anni, C. (2004). *Psikologi Belajar*. Semarang: Upt Mkk Unnes.
- Utami, D. (2007). Animasi dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).
- Wahono, R. S. (2016). *Langkah Mudah Membuat Multimedia Pembelajaran*.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*.
- Yang, Y.-T. C. (2015). Virtual Ceos: A Blended Approach To Digital Gaming For Enhancing Higher Order Thinking and Academic Achievement Among Vocational High School Students. *Computers & Education*, 81, 281–295.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.10.004>
- Yasa Eka Marta I Wayan. 2008. *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*.
Jurnal Karmapati Pada [www.Pti-Undiksha.Com](http://www.pti-undiksha.com) Diakses Tanggal 23 Maret 2013