

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Prihatin, T., & Yanto, H. (2015). Pengaruh Variabel Determinan terhadap Kompetensi Guru Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Penelitian Tindakan Sekolah dan Pengawasan*, 2(1), 51-59.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom, B.S. (1979). *Taxonomy Of Education Objectives, The Classification Of Education Goals, Hand Book 1 : Cognitive Domain*. USA : Longman Inc.
- Cahya, B. I. (2013). Penggunaan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Topologi Jaringan Komputer Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tik Siswa Kelas XI SMAN 1 Godean. *S1 Thesis*, UNY.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekawati, E., dkk. (2013). Efektivitas Metode Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Yang Dilengkapi Dengan Media Power Point Dan Destinasi Terhadap Prestasi Belajar, 2(1), 80-84.
- Gay, L.R. (1982). *Educational Research Competencies for Analsis & Application. 2nd Edition*. Ohio: A Bell & Howell Company.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hofstetter, Fred T. (2001). *Multimedia Literacy. Third Edition*. McGraw-Hill International Edition. New York.
- Hamid, S., dkk. (2014). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Di MTs Negeri Dowora, 2(2), 221-229.
- Isjoni. (2011). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khairunnisa. (2017). Peranan Guru Dalam Pembelajaran. 413-416
- Leacock, T.L., & Nesbit, J. C. (2007). *A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources*. *Educational Technology & Society*, 10 (2), 22-59.

- Maksudi, H., dkk. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem Starter Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMK, 3(2), 183-188.
- Meltzer, D.E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics : A Possible “Hidden Variable” in Diagnostics Pretest Scores. Dalam *American Journal Physics*. Vol 70(12). 27 halaman.
- Mishra, P., Koehler, M.J., & Henriksen, D. (2011). The seven trans-disciplinary habits of mind: Extending the tpack framework towards 21st century learning. *Educational Technology*, 11(2), 22-28.
- Munir. (2012). *Multimedia. Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Oetomo, D. (2006). *Perencanaan & Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta.
- Reddi, Usha V., Sanjaya, M. (2003). *Educational Multimedia. A Handbook For Teacher – Developers*. CEMCA, New Delhi.
- Riduwan, Sunarto. (2013). *Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Roblyer, M., & Doering. (2010). *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Boston: Pearson.
- Rosch. (1996). *Easy Way To Understand The Multimedia*. Bostom : Allyn and Bacom.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Rusmawati, Putu Enny. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran (Volume 3).
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Scirra. (2017). *What is Construct 2?*. [online]. Tersedia: <https://www.scirra.com/construct2> [Agustus 2018].
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning: theory, research and practice* (N. Yusron. Terjemahan). London: Allyn and Bacon. Buku asli diterbitkan tahun 2005
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, M Sobry. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Taniredja, T., dkk. (2012). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, B. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press.
- Vaughan, Tay. (2004). *Multimedia : Making It Work, Edisi ke-6*. Tim Penerjemah ANDI, Tim Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Wahono, R. S. (2007). *Model Motivasi Komunitas Efektif Diterapkan Pada Implementasi Elearning Publik*.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran : Landasan & Aplikasinya*, Jakarta : Rineka.
- Zemmbry. (2008). *Animasi Kartun dengan Flash 8*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.