

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S.M. and Trollip, S.R. 2001. *Multimedia for Learning, Methods and Development*. Massachusetts: Allyn and Bacon-A Pearson Education Company.
- Anwar, Khoirul. 2014. Aplikasi Pembelajaran *Vocabulary* Bahasa Inggris untuk Siswa SDN Jonggol 1 Kabupaten Ponorogo.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO.
- Budiningsih, Asri. 2004. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty in Games*, The MIT Press, Cambridge
- Febrianto, Joko. 2012. Pengembangan Aplikasi *Game Water Rescue* Berbasis Adobe Flash sebagai Sarana Edukasi Bagi Anak tentang Cara Menolong Orang Tenggelam.
- Nuryadi, Made, S.Pd, M.Pd. “Pembelajaran menggunakan Multimedia”. Internet: <https://made82math.files.wordpress.com/2013/10/pembelajaranmenggunakanmultimedia.pdf> [June. 28, 2017]
- Prapita D. 2009. Efektivitas Media Kartu Bergambar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Ekosistem Pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Jaten Tahun Ajaran.
- Prensky, Marc. 2012. *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York.
- Purwoko, Bangkit. 2012. Media Gambar *Flashcard* dalam Meningkatkan Penguasaan *Vocabulary* Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 SDN 06 Salatiga.
- Putra, Andhika Pradhana. 2016. Peningkatan Penguasaan *Vocabulary* Menggunakan Media *E-Dictionary* Kelas 6 SD Negeri 1 Teluk Purwokerto.

- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. "Media Pembelajaran Bahasa Arab". Malang: UIN Malang Press.
- Sadiman, Arif S. 2003. Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya). Jakarta: CV Rajawali.
- Sofyan, A.F., & Purwanto, A. 2008. *Digital Multimedia*. C.V ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- Statistic Solutions. (n.d.). *Paired Samples T-Test*. Retrieved August 24, 2017, from Statistic Solutions: <http://www.statisticssolutions.com/manova-analysis-paired-sample-t-test/>
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. Multimedia Interaktif dengan Flash. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kridalaksana, H. 1993. Kamus Linguistik. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tarigan, Henry Guntur. 1990 "Pengajaran Kompetensi Bahasa". Bandung: Angkasa.
- Winarno, dkk. 2009. Tehnik Evaluasi Multimedia Pembelajaran: Panduan Lengkap untuk Para Pendidik dan Praktisi Pendidikan. Genius Prima Media.
- Yulian, Ane. 2009. "Pembangunan *Game* Edukasi Lindungi Kebersihan Laut". Bandung.