

DAFTAR PUSTAKA

- Agastia Agus K. 2021. “Pengembangan Konten Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan Materi Mekanisme Persalinan”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2020). Visualizing the stages of the educational research methodology into animation infographics for vocational students. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3), 318–328. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/22017/13109>. Diakses pada 9 Februari 2020
- Alfian Khuswaidinsyah Ahmadi. 2018. “Pengembangan *Adobe Animate CC* Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Lamongan”. Tersedia <http://etheses.uin-malang.ac.id/12234/1/14130039.pdf>. Diakses pada 9 Februari 2022.
- Anjani, F. (2020). Teori pembelajaran konstruktivistik dalam meningkatkan hasil belajar sosiologi di SMA. *Sociological Education*, 1(1), 11–19. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/se/article/view/233>. Diakses pada 14 Januari 2022.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Cetakan Ke-15. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Baharudin, Asri., & Wahyuni, Esa Nur. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. AR- Ruzz Media.
- Bariah, S. H. dan Imania, K. An Nisa. (2017). “Pengembangan Evaluasi Dan Penugasan *Online* Berbasis *E-Learning* Dengan *Moodle* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Ilmu Komputer”. Pendidikan Teknologi Informasi. Volume 6, Nomor 3. Diakses pada 28 April 2020.
- Budiargo Dian. 2015. *Berkomunikasi Ala Net Generation*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Candiasa, I Made. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Dalu & Rohman (2019). “Pengembangan *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Bagi Peserta Didik SMK” *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)* 4(1). <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JUPITER/article/view/4132>. Diakses pada 12 Juni 2020.

- Doni Pernanda & Jalius Jama. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Animated Demonstration* Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar”. p-ISSN : 1858-4543 e-ISSN : 2615-6091, JIPP, Volume 3 Nomor 3. Diakses pada 9 Februari 2022.
- Dwika Saniriati, Dafik, & dkk. (2021). “Development of Adobe Animate Learning Media Assisted by Schoology on Arithmetic Sequences and Series”. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jrpijm>. Diakses pada 9 Februari 2022.
- Eva Nirtha, Iswanto Bambang dan Sulasmono. 2019. *Modul Perancangan Pembelajaran Berbasis Experiential Learning*. Program Pasca Sarjana Manajemen Pendidikan Universitas Kristen Satyawacana. Salatiga.
- Ghina Afifah. 2019. “Keefektifan Media Pembelajaran *Adobe Animate Cc* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sdn Poncol 01 Kota Pekalongan”. Tersedia http://lib.unnes.ac.id/33474/1/1401415120__Optimized.pdf. Diakses pada 9 Februari 2022.
- Hartomo A. & Aziz Arnican. 2011. *Ilmu Sosial Dasar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Isdayanti, Nulhakim Lukman, & dkk. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis *Adobe Flash* Pada Materi Daur Hidup Hewan”. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/27320/15864>. Diakses pada 9 Februari 2022.
- Mariani, I. G. A. N. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis schoology dan blended learning pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mariani, I. G. A. N., Wahyuni, D. S., & Santyadiputra, G. S. (2020). Efektivitas media e-learning dengan model blended learning pada mata pelajaran administrasi sistem. *17*(2), 275–285.
- Miky Amanul Ardhiyah & Hoesein Elvira. (2020). “Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash* Materi Pecahan Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/28258>. Diakses pada 9 Februari 2022.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta. Bandung.
- Ninuk Riswandari, Yuwita Nurma, & dkk. (2021). “Pengembangan E-Learning Menggunakan Adobe Animate Creative Cloud Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)” <https://ejournal.iaiskjmalang.ac.id/index.php/akad/article/view/310/211>. Diakses pada 9 Februari 2022.
- Noviana Adzania Sani & Susanti. (2021). “Bahan Ajar Berbantuan *Adobe Flash* Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Rekonsiliasi Fiskal”.

- <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>. Diakses pada 9 Februari 2022.
- Nuh Mohammad. 2014. Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VII. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud. Jakarta.
- Pamungkas, A. H., & Sunarti, V. 2018. Buku Ajar Pelatihan Experiential Learning bagi Orang Tua dan Pengajaran Anak Usia Dini. Cetakan Pertama. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah. Padang.
- Rahayu, N. S. (2013). *Desain multimedia 1*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Jakarta.
- Sadeghi, S. H. 2018. "E-Learning Praticice Ni Higher Education: A Mixed-Method Comprative Analysis. *Springer International Publishing*". Tersedia <https://doi.org/10.1007/978-3-319-65939-8>. Diakses 03 Juli 2020.
- Sandyka Dwi, Putrama, & dkk. (2020). "Kombinasi Animasi Stop Motion, 2 Dimensi Dan Infografis Dalam Media Pembelajaran Ipa Materi Gaya". <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/26931/15774>. Diakses pada 9 Februari 2022.
- Sari, D. S., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengembangan multimedia berbasis masalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 153–166. Diakses 21 Juli 2020, dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/7501>
- Sari, L. P. D. U. C., Agustini, K., & Pradnyana, I. M. A. (2019). Efektivitas model pembelajaran tuntas dalam e-modul berbasis project based learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 8(1), 35–48. <https://pdfs.semanticscholar.org/678b/5f97061cfc54b80a20e64171425ef54547.pdf> Diakses pada 21 Juli 2020.
- Silberman, Mel. 2014. *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Cetakan Pertama. Nusa Media. Bandung.
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prawaba, D. G. A. P. 2015. *Desain pesan kajian analitis desain visual teks dan image*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Cetakan ke-25. Penerbit Alfabet. Bandung.
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>. Diakses pada 14 Januari 2022.
- Surjono, H. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: konsep dan 133 pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press. Diakses 28 Juni 2021 dari <http://dstats.net/download/http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>.
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.

Tri Anindia Putra, Sepdyana Kartini, & dkk. (2019). “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mobile* Pada Materi Hidrokarbon”. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/article/view/28536>. Diakses pada 9 Februari 2022.

Turrahma, A., Satyariza, E. N., dkk (2017). “Pemanfaatan E-Learning Berbasis Lcms Moodle Dalam Peningkatan Efisiensi Dan Efektivitas Serta Kualitas Media Pembelajaran Siswa Di MAN Sakatiga”. *Sistem Informasi/Sistem Informasi Reguler, Universitas Sriwijaya, Palembang*. Volume 6, Nomor 3. Diakses pada 28 April 2020.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.

Werang Basilius R.. 2016. *Profesi Keguruan*. Elang Mas. Malang.

Windu Antaka Adi, Relmasita, & dkk. (2019). “Pengembangan Media Animasi untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar”. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/19498/11549>. Diakses pada 9 Februari 2022.

