

DAFTAR PUSTAKA

- Anglada, D. (2007). An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model. Retrieved June 25, 2019, from <http://www.pace.edu/ctl/newsletter>
- Ayuningtyas. (2018). Media Pembelajaran Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif. *PIKSEL : Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, 6(1), 85–94. <https://doi.org/10.33558/piksel.v6i1.1403>
- Binanto, I. (2010). Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Retrieved June 11, 2019, from https://books.google.co.id/books/about/Multimedia_Digital_Dasar_Teori_dan_Penge.html?id=UqWLna0oaUYC. <http://www.pace.edu/ctl/newsletter>
- Eryanti. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pengenalan Anggota Tubuh Berbasis Multimedia Interaktif. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts Vol. 1, No. 1, March 2018, 55-64 E-ISSN: 2614-6916*, 1(1), 55–64.
- Hariani, S. (2014). Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol.02, no.(02), 1–10.
- Putri, A. W. S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sd. *Artikel Skripsi Universitas PGRI Yogyakarta*, 28.
- Rahayu, N. S. N. (2018). Pengembangan Media Kartun Untuk Materi Menyimpulkan Isi Cerita Anak Dalam Beberapa Kalimat Pada Siswa Kelas V SDN Ngronggot 3 Tahun Ajaran 2017/2018. *Artikel Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Alfabeta, Bandung*, 3.
- Sukenda. (2013). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pemanasan Global Dan Solusinya Menggunakan Pendekatan. *Seminar Nasional*

Sistem Informasi Indonesia, 2 - 4 Desember 2013, 2–4.

Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Swasono, A. A. (2015). Animasi 2d “ Bullying ” Sebagai Media Menanamkan Nilai-. *Jurnal Dekave Vol.8, NO.2, 8(2)*, 1–24.

Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Saintikom*, 10(3). Retrieved from <https://prpm.trigunadharma.ac.id/public/fileJurnal/hpqo5-Jurnal-YUN-animasi.pdf>

Tegeh, I. M. (2009). Arah Penelitian Pendidikan dan Budaya pada LPTK di Propinsi Bali. *Universitas Pendidikan Ganesha*.

Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Retrieved June 30, 2019, from <https://books.google.co.id/books?id=9pULDgAAQBAJ&pg=PA5&lpg=PA5&dq>

Zulhelmi. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 05, No.01, Hlm 72-80, 2017, 05(01), 72–80.

