

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K. (2015). Pengembangan Media Ajar Berteknologi Hypertext Untuk Perkuliahan Komunikasi Data dan Jaringan Komputer Berbasis Kearifan Lokal Konsep Subak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Andi, P. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jakarta: Diva Press.
- Andini, M. (2019). Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Melukis Melalui Teknik FingerPainting pada Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Ardiansyah, H. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia Studi Kasus : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*.
- Arif, M. F. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Materi Gaya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baihaqi. (2019). Perancangan Animasi 3D Gedung Fakultas Teknik Universitas Serambi Mekkah Sebagai Media Informasi. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Dasar - Dasar Teori dan Pengembangan*. Yogyakarta: ANDI.
- Budiarsini, K. (2020). Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Tema Diri Sendiri Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Kelas 1 Semester Ganjil (Studi Kasus Di: Sd Negeri 2 Tukadmungga). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*.
- Efendi, A. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA MATA KULIAH MEKANIKA TANAH.
- Eko, S. (2013). *Simulasi Digital*.
- Herawati, P. (2016). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif untuk pembelajaran konsep mol di kelas X SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, Vol. 3 No., Hal. 168–172.
- Juliana, I. D. (2016). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Untuk Siswa Kelas Viii Semester Genap Di Smp N 1 Melaya Tahun Pelajaran 2015/20. *Jurusan Teknologi Pendidikan*.

- Kesumawidayani. (2013). *Penggunaan Media Audio Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Kurniawan, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Orang Suci Untuk Siswa Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Singaraja Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurusan Teknologi Pendidikan*.
- Lukmana, A. (2017). Perancangan Media Komunikasi Audio Visual.
- Mahardika, G. Y. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Tri Hita Karana Dan Catur Guru Dalam Mata Pelajaran Agama Hindu Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar “Studi Kasus SDN 1 Tangguwisia”. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*.
- Mardiyasa, P. (2016). Film Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2015/2016.
- Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Mutia, R. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 108-114.
- Prakosa, G. (2010). *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Pranata, M. A. (2019). Rancangan Game Balinese Fruit Shooter Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika. *Jurnal Media Teknologi*, 27-33.
- Rahmawati, I. (2011). *Menjadi Sutradara Televisi : Dengan Single Dan Multi Kamera*. Jakarta: Grasindo.
- Rivai, N. S. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Semarajana, I. (2014). *Multimedia Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi*.
- Suradarma, I. B. (2019). Pendidikan Agama Hindu Sebagai Landasan Pendidikan Moral dan Etika. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*.
- Suryansyah, T. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 209 - 221.

Tanjung, R. E. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*.

Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo”. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 70-85.

