

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Gede Ngarti, J. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Sugihartini, N., Subawa, I. G. B., & Pradnyana, I. K. A. (2023, February 14). *The Influence Of The Computer Network Flipbook With The Subak Concept Analogy On The Learning Outcomes Of Vocational Students*. <https://doi.org/10.4108/Eai.6-10-2022.2327352>
- Alfarizi, M. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Teknik Pengambilan Gambar (Footage) Menggunakan Kamera Digital Pada Mata Kuliah Audio Video Editing*.
- Amri. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Ranah Afektif Pada Mata Pelajaran Biologi Di Sma. *Biotek*, 4(1), 52–69.
- Chandra Sari, L. P. D. U. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Tuntas Dalam E-Modul Berbasis Project Based Learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Janapati)*, 8(1), 35. <https://doi.org/10.23887/Janapati.V8i1.16962>
- Dwi Trisna Rahayu, N. K., Gede Sunarya, I. M., & Bendesa Subawa, I. G. (2021a). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 10(2).
- Dwi Trisna Rahayu, N. K., Gede Sunarya, I. M., & Bendesa Subawa, I. G. (2021b). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Pentingnya Mencuci Tangan Yang Benar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 10(2).
- Hadi Purwanto, I., Aini, A. N., Rahman, A. Z., Fachry, A., Kurniawan, S. D., & Fakultas, T. I. (2023). *Implementasi Teknik Pose To Pose Sebagai Proyeksi Pada Animasi 3 Dimensi Gerakan Manusia Berjalan*.
- Haidir, M., Farkha, F., & Mulhayatiah, D. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 81. <https://doi.org/10.24127/Jpf.V9i1.3266>
- Haryadi, R., Kinanti, S. N., Fisika, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Untuk Peserta Didik Maupun Pendidik Tingkat Sma Sederajat Dan Dibawah*.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & Drtuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Media Pembelajaran*.

- I Gusti Agung Michael Swisnandya, Mertayasa, I. N. E., & Wiradika, I. N. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Informatika Pada Elemen Sistem Komputer Untuk Siswa Di Smp Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 14(1), 14–25. <https://doi.org/10.23887/Karmapati.V14i1.92211>
- Joevinglie Gregorbermy Tanus, R., Sumual, H., & Kumajas, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Pada Mata Kuliah Animasi 3 Dimensi. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2.
- Komang, I., Wiardana, S., Agustini, K., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2025). Edukasi Kearifan Lokal Subak Melalui Multimedia Interaktif Simulasi Dan Game. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 14(3).
- Made, I., Darma Widnyana, B., Gede, I., Sindu, P., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2025). Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Informasi Layanan Konseling Di Universitas Pendidikan Ganesha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 14(3).
- Mertayasa, I. N. E., Agustini, K., & Subawa, I. G. B. (2022, March 30). *Developing Digital Learning Media Based On Cognitive Style For Multimedia Technology In Practicum Learning*. <https://doi.org/10.4108/Eai.27-11-2021.2315631>
- Mertayasa, I. N. E., Subawa, I. G. B., & Pradnyana, I. K. A. (2025). Gamifikasi Dalam Kelas Informatika: Strategi Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(2), 258–264.
- Much, I., Subroto, I., Farisa, S., & Haviana, C. (2016). *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. 1(2), 1–12.
- Mustaghfaroh, K. S., Putra, F. N., & Ajeng Ananingtyas, R. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Mdlc Untuk Materi Benda Dan Perubahan Sifatnya. *Journal Automation Computer Information System*, 1(2), 100–109. <https://doi.org/10.47134/Jacis.V1i2.22>
- Ndaru Kukuh Masgular, & Pinton Setya Mustafa. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan. *Ghaitsa: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/Ghaitsa/Article/View/188>
- Novi Irwan Nahar. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 1, 89–99.
- Premana, A. A., Darmawiguna, I. G. M., & Pradnyana, G. A. (2019). Film Dokumenter Menepis Julukan Negatif Joged Bumbung. *Kumpulan Artikel*

- Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 8(2), 446.
<https://doi.org/10.23887/Karmapati.V8i2.18367>
- Pujo-Menjouet, L., & Wessel-Therhorn, A. (2017). The Illusion Of Life. *Proceedings Of The 14th European Conference On Artificial Life Ecal 2017*, 4–5. https://doi.org/10.7551/Ecal_A_003
- Purwanto, I. H., Aini, A. N., Rahman, A. Z., & M, A. F. (2023). *Implementasi Teknik Pose To Pose Sebagai Proyeksi Pada Animasi 3 Dimensi Gerakan Manusia Berjalan*. 795–805.
- Qodir, A. (2017). Teori Belajar Humanistik Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 04(02).
- Sarassati, R., Amrullah, & Saipullah, A. (2018a). Media Video Animasi 3d. *Jurnal Cices*, 4(1), 113–124.
- Sarassati, R., Amrullah, & Saipullah, A. (2018b). Media Video Animasi 3d. *Jurnal Cices*, 4(1), 113–124.
- Sumarni, S. (2019). Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). *Institutional Repository Uin Sunan Kalijaga*.
- Sutarto. (2017). Teori Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling*, 1.
- Tsani, Z. N. (2016). *Pengembangan Konten Video Tutorial Animasi 3 Dimensi Berdasarkan Kurikulum Di Smk Negeri 1 Bekasi Jurusan Multimedia*.
- Ulin Nuha, N. (2023). *Analisis Pelaksanaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl)*. 2(1), 50–58.
- Utami Dina. (2011a). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).
- Utami Dina. (2011b). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).
- Wardana, A., Ramadhan, M. R., Aznur, M., Putri, R. A., & Ikhwan, A. (2023a). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Metode Mdlc Pada Zoom Meetings. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Eksakta*, 2(1), 25–29. <https://doi.org/10.47233/Jppie.V2i1.677>
- Wardana, A., Ramadhan, M. R., Aznur, M., Putri, R. A., & Ikhwan, A. (2023b). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Metode Mdlc Pada Zoom Meetings. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Eksakta*, 2(1), 25–29. <https://doi.org/10.47233/Jppie.V2i1.677>
- Widada, S., Widya Tama, A. K., & Purnama, M. R. (2019). Teknik Dasar Menggunakan Videografi Di Dunia Broadcasting. *Cices*, 5(1), 74–81. <https://doi.org/10.33050/Cices.V5i1.572>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 05(02), 3928–3936.

Yunus, R. (2018). Teori Belajar Siberetik Dan Implementasinya Dalam Pelaksanaan Diklat. *Journal Of Education Science*, 4(2).

