

DAFTAR PUSTAKA

- Afreza, A., & Syahputri, N. I. (2019). Perancangan Animasi 2D Menjaga Lingkungan Sehat dan Bersih Berbasis Multimedia. *Snastikom*.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *JURNAL EDUKASI, Volumen1*.
- Arimbawa, I. A., Agustini, K., & Santyadiputra, G. S. (2017). Pengembangan SOP Berbasis Infografis Jenis-jenis Penelitian Untuk Perkuliahan Metodologi Penelitian Pendidikan . *Singaraja: Undiksha*.
- Arsyad,A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, I. A., Harwanto, A., & Tonny Hidayat. (2019). Pengembangan Media Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Frameworl MDLC. *Ekspolara Informatika*.
- Br. Sembiring, E. (2015). Pengembangan Media Sosialisasi Etika Kampus Dalam Bentuk Animasi 2D. *TEKNOMATIKA*.
- Candiasa. (2010). Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteman dan Bigsteps. *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Dapoeranimasi. (2017). *Animation & Storytelling*. Bandung: dapoeranimasi. com.
- Djalle, Z. (2007). *The Making 3D Animation Movie*. Jakarta: Gramedia.
- H Rayandra, A. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.
- Herliyani, E. (2014). *Animasi Dua Dimesi*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Hidah, U. A. (2019). Pengembangan Media Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D Materi Teknik Pembuatan Karakter Sederhana Menggunakan Aplikasi 2D Kelas XI Multimedia di SMK1 Jatirejo Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*.
- Husono, L., Eso, R., & Sahara, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mteri Pokok Fluida Stastis Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN FISIKA*.
- Isyarotullatifah, Santyasa, I., & Agustini, K. (2019). Pengembangan Konten E-learning Simulasi Digital Berbasis Proyek Untuk Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Kubutambahan . *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, Volume 9*.
- Komara, E. . (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif* . Bandung: PT Refika Aditama.
- M. Ramli. (2015). Hakikat Pendidikan dan Peserta Didik. *Tarbiyah Islamiyah, Volume 5*.

- Nugroho, A.P., Indrati, & Syifa, N.H. (2016). *Fisika Peminatan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam untuk SMA/MA Kelas*. Surakarta: CV Mediatama.
- Pratama, B. F., & Husniah, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Untuk Anak Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *JURNAL MATRIX, Volume 8*.
- Purniasih, N. D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi Untuk Siswa Kelas 4 North Bali Bilingual School*. Singaraja: Undiksha.
- Rofiq, A., Mahadewi, L. P., & Parmiti, D. P. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. *Education Technology*.
- Saputra, A., & Sujatmiko, B. (2017). Media Pembelajaran Video Pembelajaran Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Instalasi Proxy Serve dan Web Server Untuk Siswa Kelas XI TKJ di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal IT-EDU, Volume 2*.
- Sastrawan, P. V. (2017). Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi. *Karmapati*.
- Satria, D. . (2018). Video Animasi Multimedia Pembelajaran Keamanan Jaringan Komputer 2D. *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis, Volume 9*.
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: GHALIA INDONESIA.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Utami, D. (2011). Animasi Dalam Pembelajaran . *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- Yusa, I. M., & Kurniawan, I. A. (2017). Video Animasi 2 Dimensi Tentang Bank Sampah Pada Kota Denpasar. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.