

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, N. d. (2020). Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media. *JAMBURA JOURNAL OF INFORMATICA*, 23-24.
- Arinkunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada.
- Aryawan. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model Waterfall pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII. *E-Journal Edutech, Universitas Pendidikan ganesha*, 3-4.
- Arywianti, D., Agung , A. G., & Tastra, I. K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D Pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa*, 1-12.
- Azhar, A. (2017). *Media Pemebelajaran*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Balogu, A. (2020). EFFECT OF USING ONLY VIRTUAL LEARNING ON ELEMENTARY STUDENTS PERFORMANCE IN MATH IN AL KHOBAR. *International Journal of Education and Researc*, 109-110.
- daryanto. (2010). *Media Pmebelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Hidayati. (2010). *Penggunaan dan pengembangan Media pembelajaran*. Jakarta: Yrama Widya.
- Hisbiyatul, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Islam, B. M. (2014). Child Education Through Animation: An Experimental Stud. *International Journal of Computer Graphics & Animation (IJCGA)*, 43-44.

- Island, S. (2008). *Panduan Mudah Membuat Animasi*. Jakarta: Media Kita.
- Jalinus, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Lestari, N. &. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Pokok Bahasan Trigonometri di SMK. *Union: Jurnal ilmiah Pendidikan*, 177-186.
- Miyarso, E. (2014). *Pengembangan Multimedia pembelajaran untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Mata Kuliah Sinematografi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabet.
- Nurhayanti, d. (2015). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Konsep Sistem Peredaran darah Manusia Kelas VIII MTs Raudhatul Jannah Palangkaraya. *EduSains Volume 3 Nomor 2*, 125-126.
- Pudjawan dkk. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Inovatif IV*, 2019.
- Purnama, B. E. (2013). *Konsep dasar Multimedia*. Yogyakarta: graha Ilmu.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sari, W. d. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3D Pageflip Professional. *Jurnal EduFisika Vol. 02 No. 01*, 39-40.
- Stevano, B. (2006). *Animasi Teks dengan Flash 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Subekti, A. (2017). *Sehat Itu Penting*. Jakarta: kementerian pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudaryono, G. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan* . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, d. (2011). *Media pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar BARu Algesindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tafsir, A. (2004). *Filsafat Ilmu Mengurai Ontologi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wibawanto, W. (2017). *design dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember Lor: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Zubaidah, S. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Surakarta: CV. Putra Nugraha.