

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers, 2007.
- Astini, N. K. suni. (2020). Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241–255. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.452>
- Ayuningrum, D., & Afif, N. (2021). Aplikasi Berbasis Android dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Education*, 3(2), 169–184. <https://doi.org/10.51275/alim.v3i2.216>.
- Azwar, S. 2012. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Briggs. L. (1970). *Principles of Constructional Design*. New York. Holt, Rinehart and Winston.
- Buchari, M. Z., Sentinuwo, S. R., & Lantang, O. A. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi
Falah-kharisma./2014/01/klasifikasi-sistem-5-kingdom.
- Fachri, A. Z., Ajie, H., & Oktaviani, V. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Negeri 40 Jakarta. *Pinter : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 50–55. <https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.8>.
- Gagne, R. M.(1970a). *The Conditins of Learning*. (2nd ed).New York: Holt,Rinehart and Winston
- Gerlach dan Elly. 2007. *Pengertian Media* Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Kebutuhan Multimedia Interaktif bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar Pembelajaran Sesuai Konteks Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35. <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/319/306>.
- Hague, Cassie dan Sarah Payton. 2010. *Digital Literacy Across the Curriculum: a Futurelab Handbook*. United Kingdom. Diakses pada 6 Maret 2019 (<https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL06/FUTL06.pdf>).
- Hanafi, Miftah Rizqi. (2019). Analisis dan Perancangan Aplikasi Geometra, Media Pembelajaran Geometri Mata Pelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented reality. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.

- Ibrahim, Nurwahyuningsih, and Ishartiwi Ishartiwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa SMP." *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 1 (2005).
- Ibis Fernandez, (2002) *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. Hill/Osborn, California.
- J.D. Latuheru. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kamus, Tim Penyusun Pusat. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: digilib.uinsby.ac.id Balai Pustaka, 2007.
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan untuk Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.4>.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- NURAINI DYAH WIDAYATI, A (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Kalor dan Perpindahannya Pada Siswa Kelas Vii. *Pendidikan Sains*, 4(03), 1-5.
- Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. 1990. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Citra Niaga Buku Pergurua Tinggi
- Putra, I. P. D. P., Priantini, D. M. O., Made, A., & Winaya, I. M. A. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325–338. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadikin, A. (2017). Pengaruh penerapan strategi pembelajaran Rotating Trio Exchange terhadap hasil belajar mata kuliah Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran Biologi. *BIODIK*, 3(2), 73- 80.
- Sadiman, Arief S. Dkk, *media pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali pers, 2003.

- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Srimaya, S. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Biotek*, 5(1), 53-68.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sumarli, C. O., & Kurnianto, A. (n.d.). *Developing Karakter Animasi Berbasis*. (21).
- Arikunto, S. 2000. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Alwabet. Bandung.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA
- Sugiyono, (2010). *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Cet. Ke-15. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Tirtarahardja Umar. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Rineka Cipta