

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianto, P., Hadi Wijoyo, S., & Amalia, F. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN MODEL ADDIE PADA MATA PELAJARAN TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO DAN VIDEO KELAS XII MULTIMEDIA SMKN 12 MALANG. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 9(6). <https://doi.org/10.25126/jtiik.202294886>
- Artha, B., Janottama, P. A., Indira, W., Animasi, P., Rupa, S., & Desain, D. (2024). ANIMASI “CUPAK GRANTANG” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR 1 I Gede Agus Indram. *Jurnal Nawala Visual*, 6(1). <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (1st ed.). Springer New York, NY. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Calicchio, S. (2022). *Analisis swot dalam 4 langkah: Bagaimana menggunakan matriks SWOT untuk membuat perbedaan dalam karir dan bisnis*. Stefano Calicchio. <https://books.google.co.id/books?id=dpJ8EAAAQBAJ>
- Chun, R. (2022). *Adobe Animate Classroom in a Book (2022 Release)*. Pearson Education.
- College, A. (2023). *Adobe Photoshop CC Essential (2 in 1 eBooks)*. Advanced Micro Systems Sdn Bhd.
- Dwi Edyati, H. (2020). *Perancangan Animasi 2D “Pangeran Lembu Peteng” dengan Teknik Manual Drawing*.
- Hafidz, F. (2023). Urgensi Penerapan Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Utama Dalam Menciptakan Sekolah Berkarakter. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1.
- Hanif, F., Nengah, I., Negara, S., Ketut, N., & Astuti, R. (2022). ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN GIGI ANAK DI PT. PILAR KREATIF TEKNOLOGI DI DENPASAR. *AMARASI: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(2).
- Haq, S. I. (2022). Nilai-Nilai Karakter Dalam Film Animasi Nussa Tinjauan Pendidikan Agama Islam. *Nilai-Nilai Karakter Dalam Film Animasi Nussa Tinjauan Pendidikan Agama Islam*.
- Hariyanto, Y., Hadi, W., & Nugraha, F. S. (2023). PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D LAPISAN BUMI DAN TATA SURYA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII (Studi Kasus: SMP Negeri 1 Tamansari). *Jurnal Riset Sistem Dan Teknologi Informasi (RESTIA)*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:263677998>

- Hariyanto, Y., Hadi, W., Surya Nugraha, F., Amikom, S., Veteran, S. J., Kartasura, K., Sukoharjo, K., & Tengah, J. (2023). PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D LAPISAN BUMI DAN TATA SURYA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII (Studi Kasus: SMP Negeri 1 Tamansari). *Jurnal RESTIA*, 1(2).
- Hemdi, Y. (2022). *4\_Kata\_Ajaib\_Adab\_Sehari\_hari\_Anak\_Musli*. Bhuana Ilmu Populer.
- Huda, A. (2021). *TEKNIK\_MULTIMEDIA\_DAN\_ANIMASI*. UNP PRESS.
- Iriyanto, D., Suarna, N., & Raditya Danar Dana, R. D. D. (2023). PENINGKATAN MUTU PEMBELAJARAN GERAK DASAR TARI KELAS VII MELALUI VIDEO ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE ADDIE. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 11(1), 16–23. <https://doi.org/10.21063/jtif.2023.v11.1.16-23>
- Kumala, B. (2005). *Spp\_Macromedia\_Flash\_Mx*. PT Elex Media Komputindo.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 22 140, 55.
- MADCOMS. (2013). *Mahir dalam 7 hari: adobe flash CS6* (1st ed.). CV Andi Offset. [http://sistem.amikomsolo.ac.id/digilib/index.php?p=show\\_detail&id=1290&keywords=](http://sistem.amikomsolo.ac.id/digilib/index.php?p=show_detail&id=1290&keywords=)
- MADCOMS. (2017). *Kupas Tuntas Adobe Photoshop CC*. Andi Offset. <https://www.gramedia.com/products/kupas-tuntas-adobe-photoshop-cc>
- Muhamad, F. I. (2024). Perancangan Video Klip Animasi Band Nightfall Dengan Pesan Anti Pembajakan Musik Digital. *Jurnal Desain Institut Seni Indonesia Surakarta Jl. Ki Hajar Dewantara*, 11(2). <https://doi.org/10.30998/jd.v11i2.17648>
- Mulyana, I. (2019). *Buku\_Ajar\_Desain\_Grafis\_dan\_Multimedia* (Y. Suchyadi (ed.)). Flash.
- Mutiara Nst, C., Utama Ritonga, F., & Sosial, K. (2023). Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora Penerapan Empat Kata Ajaib Sebagai Bentuk Peningkatan Moral Siswa di UPT SDN 060921 Medan Sunggal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v2i3.2064>
- Nurfadhillah, S., & 4A PendidikanGuru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Purwowiyoto, B. S. (2019). *Candrajiwa Indonesia\_POSTQUEL\_Kardiologi*.

Budhi Setianto Purwowiyoto.

Rukmana, A. Y. (2023). *DUNIA MULTIMEDIA : Pengenalan dan Penerapannya* (A. Yayan (ed.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

Saba Tini, D., & Langsa, I. (2022). *ANALISIS PROFIL PELAJARAN PANCASILA PADA KARTUN RIKO THE SERIES*.

Setiawan, Z. (2023). *BUKU\_AJAR\_MULTIMEDIA* (Efitra (ed.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Simanjuntak, L., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Animasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3559–3565. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.604>

Sitorus, R. (2021). UPAYA MENINGKATKAN SIKAP SOPAN SANTUN SISWA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK. *Journal of Education Action Research*, 5. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i1.31522>

Sumatera, S., & Safira, D. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTON PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 1 KELAS V SD NEGERI 41 LUBUKLINGGAU*. 2(2).

Yasa, G. P. P. A. (2019). PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2D SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENANGANAN ANXIETY DISORDER. *JURNAL BAHASA RUPA*, 2(2), 2581–0502. <http://jurnal.stiki-indonesia.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa>