

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran)*.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2322-2329.
- Cholil, S. R., Hidayati, N., & Khoirudin. (2020). Peningkatan Kemampuan Membuat Desain Grafis Dengan Corel Draw Pada Siswa Ma Al-Wathoniyyah Semarang. *Tematik*.
- Christopher, D., & Tjahyadi, S. (2022). Animasi 2D Penjelasan dan Penanganan Virus & Bakteri Menggunakan Animate CC Dengan Teknik Motion Tween Berbasis Multimedia. *Journal of Information System and Technology*, 91-99.
- Desyanti, Sari, F., & Fauzi, R. (2022). Video Animasi 2d Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Pada Laboratorium. *Informatika*, 56-60.
- Diu, A. A., Mohidin, A. D., Bitu, N., Sumarno, & Resmawan. (2020). Deskripsi Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Sisi Lengkung Tabung. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 83-89.
- Duwika, K., & Paramasila, K. W. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Hybrid Bernuansa Karakter Bali “Cupak-Gerantang” Pada Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi. *Journal of Education Technology*, 301-307.
- Edwar, Z. S., Ardie, R., & Nulhakim, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 498-507.
- Firmansyah, M. D., & Nagano. (2022). Perancangan dan Pengembangan Simulasi Gerak Hewan Jenis Equidae Menggunakan Metode MDLC(Multimedia Development Life Cycle) pada Animasi 3D. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 252-256.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 1104-1113.

- Hinestroza, & Denniye. (2018). Gambaran hasil pemeriksaan eritrosit dan leukosit pada sampel urin dengan metode dipstick dan mikroskopis di RSUD Bahteramas Provinsi Sulawesi Tenggara. *Humaniora Universitas Kirkuk*, 1-25.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa . *Journal of Computer and Information Technology*, 68-75.
- Kurniyawati, S. U., & Nugraheni, A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai Pada Pembelajaran Ppkn Kelas 3 Sd/ Mi Di Masa Pandemi Covid-19. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 159-171.
- Maulani, G., Jessyca, C., & Saragih, D. E. (2018). Video Promosi Untuk Program Acara Crazy Challenge Mnc Channel-Indovision Dengan Adobe Premiere Pro. *SEMNASSTEKNOMEDIA ONLINE*, 2-11.
- Nathan, O. R., & Mutia, T. (2020). Problematika Videographer Dalam Meningkatkan Kualitas Cinematography Wedding Di Aghesa Photography. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi*, 187-188.
- Nugraha, N. B. (2022). Game Edukasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Berbasis Animasi 2D Untuk Siswa Kelas 6 SD. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 113-120.
- Pratama, R., & Putri, R. D. (2020). Penerapan Animasi 3d Pada Media Pembelajaran Mengenal Huruf. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 7(6).
- Saniriati, D. M., Dafik, & Murtikusuma, R. P. (2021). Development of Adobe Animate Learning Media Assisted by Schoology on Arithmetic Sequences and Series. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, 132-145.
- Saputra, A. B. (2018). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Purna Jual Datsun Sigap. *KOPERTIP: Scientific Journal of Informatics Management and Computer*, 84-97.