

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Hermanu, D. (2020). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Sejak Dini Protret pendidikan usia dini kita (perspektif seni). *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2020*, 73–78.
- Indah, R. A., & Fadilah, M. (2024). Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Literasi Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA. *Biodik*, 10(2), 188–198. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.33803>
- Kholil, Ismanto, & Wibowo, S. N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Berbasis Video Development Of Interactive Learning Media Using Adobe Animate Based On Video. *Journal of Electrical, Electronic, Mechanical, Informatic and Social Applied Science Jurnal EEMISAS*, 2(1), 32–37.
- Marselia, M., & Meysiana, C. (2021). Pembuatan Animasi 3D Sosialisasi Penggunaan Jalur Simpangan dan Bundaran Ketika Berkendara. *VOCATECH: Vocational Education and Technology Journal*, 2(2), 108–113. <https://doi.org/10.38038/vocatech.v2i2.55>
- Nasution, U. K., Fajri, M., Nasrullah, A., & Prasetyaningsih, S. (2023). PEMBUATAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D “ TERJEBAK HOAKS ” DALAM BENTUK VEKTOR. 7(1), 73–80.
- Nurchahyo, D. eko. (2023). *YUK BIKIN ANIMASI 2D DENGAN ADOBE ANIMATE* (Guepedia/Br (ed.)). Guepedia.
- Rahayu, A., Hery, A., Irianti, S., Sulistyaningwati, B., & Apriliyanawati, A. (2025). *Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Teknik Pewarnaan Digital Dengan Aplikasi Ibis Paint Pada Mata Pelajaran Desain*. 10, 2216–2225.
- Rahmawati, N. S., Qomaria, N., Wulandari, A. Y. R., Ahied, M., & Putera, D. B. R. A. (2023). *UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE PADA MATERI PERUBAHAN IKLIM*. 6(2), 11–19.
- Rukmana, A. Y., Zebua, R. S. Y., Sepriano, Aryanto, D., Nur'Aini, I., Ardiansyah,

W., Adhicandra, I., Hartatik, & Setiawan, Z. (2023). *DUNIA MULTIMEDIA : Pengenalan dan Penerapannya* (Issue June). https://www.google.co.id/books/edition/DUNIA_MULTIMEDIA_Pengenalan_dan_Penerapan/rOXAEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0&authuser=0

Saefudin, A., Setiawan, A. H., & Sukmawati, F. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 94–103. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8132>

Siregar, R. D., & Rangkuti, N. A. (2021). Penyuluhan Kebersihan Lingkungan Sekalian Gotong Royong di Desa Simatohir Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Aufa (JPMA)*, 3(2), 37–41. <https://doi.org/10.51933/jpma.v3i2.450>

Tarigan, L. B., & Dukabain, O. M. (2023). *Pengelolaan Sampah Kreatif* (S. Singga (ed.)). Penerbit Rena Cipta Mandiri.