# DAFTAR PUSTAKA


Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Pradnyani, M. S. S., & Septiarini, N. I. (2024). *Revolutionizing education: Unleashing the power of the ADDIE model for effective teaching and learning. Jurnal Pendidikan Indonesia, 13(1). https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624*

Agustina, S. Y., & Aziz, R. A. (2024). Perancangan media pembelajaran interaktif pengenalan sistem tata surya untuk siswa sekolah dasar. *Repeater: Publikasi Teknik Informatika dan Jaringan, 2*(3), 198–205. https://doi.org/10.62951/repeater.v2i3.138

Aji, W., Sugiarto, L., & Turmudi, H. (2025). Perancangan video pembelajaran animasi 2D pengenalan kosa kata bahasa Inggris hewan dan buah. *Journal of Data Analytics, Information, and Computer Science (JDAICS), 2*(2), 184–191.

Aldoobie, N. (2015). *ADDIE model*. *American International Journal of Contemporary Research, 5*(6), 68–72.

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.

Aprilianto, P., Wijoyo, S. H., & 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, 9*(6), 1137–1144. https://doi.org/10.25126/jtiik.2022934886

Arwita, N., & Bachri, B. S. (2024). Pengembangan media video animasi teknik pengambilan gambar mata pelajaran dasar desain komunikasi visual kelas X SMK. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*.

Arsyad, A. (2018). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers. Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: Handbook I: Cognitive domain*. David McKay Company.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (5th ed.). Wiley.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage.

Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2019). *Principles of instructional design* (6th ed.). Cengage Learning.

Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University. Hasibuan, M. S. P. (2019). *Manajemen sumber daya manusia* (Edisi revisi).PT Bumi Aksara.

Kerzner, H. (2022). *Project management: A systems approach to planning, scheduling, and controlling* (13th ed.). Wiley.

Martin, F., & Betrus, A. K. (2019). *Digital media for learning: Theories, processes, and solutions. In Digital Media for Learning*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-33120-7

Nasyrullah, M. F., & Patria, A. S. (2025). Pengenalan dasar pertumbuhan bisnis organisasi networking melalui animasi 2D Fundamental Five. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 7*(1). https://doi.org/10.59997/amarasi.v7i1.6180

Noe, R. A. (2020). *Employee training and development* (8th ed.). McGraw-Hill Education.

Pribadi, B. A. (2020). Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi. Kencana.

Rahayu, I. S., Zaenal, R. M., & Yusritawati, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran Poster LKPD (POLKA PD) model ADDIE untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 5* (4), 4306–4320. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1543

Rahayu, N. K. D. T., Agustini, K., & Warpala, I. W. S. (2024). Pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan *problem posing* berbasis *mobile learning* pada mata kuliah algoritma dan pemrograman. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 14*(2). https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.3978

Rivai, V. (2021). Manajemen sumber daya manusia untuk perusahaan. PT RajaGrafindo Persada.

Salas, E., Tannenbaum, S. I., Kraiger, K., & Smith-Jentsch, K. A. (2012). *The science of training and development in organizations: What matters in practice. Psychological Science in the Public Interest*, 13(2), 74–101. https://doi.org/10.1177/1529100612436661

Setiadi, Y., Widiyanti, S., & Setiyawan, M. (2024). Pengembangan animasi 2D mengenai kesopanan pada pendidikan berkarakter untuk membuat suasana

menyenangkan. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi, 2*(12), 979–984.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson.

Sugiyono pengarang. (2021; ©2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D Sugiyono. Bandung:: Alfabeta,.

Suyanto, M. (2019). Multimedia: Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing. Andi Publisher.

Waqanimaravu, M., & Arasanmi, C. N. (2020*). Employee training and service quality in the hospitality industry. Journal of Foodservice Business Research, 23*(3), 216–227. https://doi.org/10.1080/15378020.2020.1724850