

Daftar Pustaka

- Adriyanto, Bambang. (2010). *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta : kementerian Pendidikan Nasional.
- Agus, Suheri. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*.
- A.H Hujair, Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Al-ikhlas, J. 2017. *Pelatihan Perakitan, Instalasi dan Troubleshooting Komputer/Laptop Pada Organisasi PMII Kab. Banjar*, 3, 59-61
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual(Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Ariffin, A, dkk. 2017. *Effects of Using Graphics and Animation Online Problem-Based Learning on Visualization Skills among Students. Mechanical Engineering, Science and Technology International Conference*.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Bell, T., Thayer, T., 1976. Software requirements: Are they really a problem? In *Proceedings of the 2nd international conference on Software engineering*. IEEE Computer Society Press.
- Chiu, Po-Sheng, dkk. 2018. *A video annotation learning approach to improve the effects of video learning. innovations in education and teaching international*. 1470-3297
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavana Media
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2013. *Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Endang, Mulyatiningsih. 2013. *Metode Penelitian Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ernawati. 2013. “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 1 Banjarmasin Tahun 2011/2012”. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*

- Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Fernandez, I. 2001. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. McGraw-Hill Osberne Media.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Islam, M. B., Ahmed, A., Islam, M. K., & Shamsuddin, A. K. (2014). Child education through animation: an experimental study. *International Journal of Computer Graphics & Animation*, 4(4), 43–52. [https://doi.org/ http://dx.doi.org/10.5121/ijcga.2014.4404](https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5121/ijcga.2014.4404)
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Lestari, Kurnia Eka, san Yudhanegara. 2015. *Peneitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama
- Matsuda, Hiroshi, dan Yoshiaki Shindo. 2006. *Education system using interactive 3D computer graphics (3D-CG) animation and scenario language for teaching materials. Innovations in Education and Teaching International*. 1470-3297
- Nurasiah. 2014. “Perencanaan Pengembangan Sistem Informasi Pembayaran Uang Kuliah dengan Metode SDLC Waterfall.” *Jurnal Teknologi dan Rekayasa* 19(3):72-81.
- Narayanan, N. H. and Hegarty M. (1998): On Designing comprehensible hypermedia manuals. *International Journal of Human Computer Studies*. 48. 267-301.
- Norshuhada, S. & Landoni, M. (2003). *Children's E-Book Technology: Devices, Books and Book Builder*, *International Journal of Information Technology in Childhood Education Annual*, AACE, USA, 105-138.
- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. 2002. *E-education, Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Andi
- Putra, Nusa. 2015. *Researach and Development*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanaky, Hujar AH. 2011. *Media Pembelaajran; Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta : PT Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Sardiman, AM. 2010. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, Ega Maretha. 2017. *Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Pra Aksara Di Sma Negeri 4 Sidoarjo*.

- Sari, Sultia Linika, Anton Widyanto, dan Samsul. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 5 Banda Aceh*.
- Sasongko, J. 2007. *Perancangan Sistem Pakar Troubleshooting Personal Computer*, XII(1), 37-50.
- Soenarto, Dr. Sunaryo, dkk. 2015. *APPLIED APPROACH*. Yogyakarta:UNY Press
- Sokheh, M., dkk. 2017. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Materi Passing Bola Basket*.
- Sommerville, Ian, 1996, *Software Engineering(Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran (Pengunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI)
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, Sumadi. 2015. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT RajaGrafinso.
- Suryana, dan Mahendra Darmawiguna. 2014. *Pengembangan ANIME (Animation Learning Media) Berbasis Multimedia untuk Pembelajaran Dasar Sistem Komputer Bahasan Instalasi Hardware*. *Jurnal Sains dan Teknolgi*. 2303-3142
- Weng. Ting-Sheng, Meng-Hui Hsu, dan Der-Ching Yang. 2017. *A Study Investigating the Use of 3D Computer Animations of Trigonometric Functions to Enhance Spatial Perception Ability*. *International Journal of Information and Education Technology*. 836
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuniarto, Hari Agung, dkk. 2013. "Perbaikan Pada Fishbone Diagram Sebagai Root Cause Analysis Tool". *Jurnal Teknik Industri*. Vol. 3, No. 3. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Yusuf. Muhammad Mutofa, Mohammad Amin, dan Nugrahaningsih. 2017. *Developing of Instructional Media-Based Animation Video on Enzym and Metabolism Material in Senior High School*. *Indonesia Journal of Biology Education*. 2527-6204