

## DAFTAR PUSTAKA

- Aspia, dkk. (2014). *Media Pembelajaran*. Medan : Perdana Mulya Sarana.
- Afifah, G. (2019). *Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Animate CC Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan*. Diakses pada tanggal 08 Agustus 2020 dari : [https://scholar.google.co.id/scholar?q=keefektifan+media+pembelajaran+GHINA+AFIFAH&hl=id&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholart](https://scholar.google.co.id/scholar?q=keefektifan+media+pembelajaran+GHINA+AFIFAH&hl=id&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart).
- Achmad. (2019). *Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif "Asean Go" Berbasis Adobe Animate CC Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 41 Semarang*. Diakses pada tanggal 09 April 2021 dari: [https://lib.unnes.ac.id/33349/1/1102415048\\_Optimized.pdf](https://lib.unnes.ac.id/33349/1/1102415048_Optimized.pdf).
- Ahmadi. (2018). *Pengembangan Adobe Animate CC Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xii Ips Man 1 Lamongan*. Diakses pada tanggal 09 April 2021 dari: <http://etheses.uin-malang.ac.id/12234/1/14130039.pdf>.
- Asrori, dkk. (2019). *Perencanaan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Computer Assisted Instruction Model Tutorial Pada Topik Fotosintesis Menggunakan Adobe Animate CC Untuk SMP*. Diakses pada tanggal 12 Januari 2021 dari : <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/38149/pdf>.
- Enterprise, J. (2017). *Trik Cepat Menguasai Adobe Animate*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hartono, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Adobe Animate CC Pada Materi Gerak Parabola*. Diakses pada tanggal 07 April 2021 dari: <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Phenomenon/article/view/6854>.

Indrati, dkk. (2013). *Pengembangan Video Animasi Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Mata Diklat Autocad Dasar*. Diakses pada tanggal 05 April 2021 dari: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/cived/article/view/1854>.

Kustandi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Wacana.

Listiani, dkk. (2019). *Tata Rias Pengantin Gaya Yogyakarta*. Yogyakarta : DPD Harpi “Melati” DIY.

Listiawan. (2016). *Pengembangan Learning Management System (LMS) Di Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungagung*. Diakses pada tanggal 08 April 2021 dari: <https://jurnal.stkipgpritulungagung.ac.id/index.php/jipi/article/view/13>.

Martha. (2012). *Pengantin Yogya Putri Dan Paes Ageng*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Miarso. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana.

Kusuma. (2014). *Model pembelajaran keseimbangan melalui permainan estafet bola di lingkungan persawahan*. Diakses pada tanggal 09 April 2021 dari:

Rahayu, dkk. (2020). *Game Android “MENALAR” Berbasis Adobe Animate CC*. Diakses pada tanggal 07 April 2021 dari: <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/3027>.

Riefki. (2012). *Tata Rias Pengantin Yogyakarta Tradisional Dan Modifikasi Corak Yogya Putri*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Samsudin. (2019). *Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate CC*. Diakses pada tanggal 08 April 2021 dari: <http://jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/download/1009/900>.

Silvia. (2021). *Pengembangan Mobile Learning Menggunakan Adobe Animate CC Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik*. Diakses pada tanggal 09 Agustus 2021 dari :<http://ejournal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation>.

Sri. (2012). *Tata Rias Pengantin Dan Adat Pernikahan Gaya Yogyakarta Klasik Corak Puteri*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sriadhi. (2014). *Instrumen Ukur Kelayakan Courseware Meltimedia Learning*. Centre for Instructional Technology and Multimedia. USM.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development / R&D)*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 26 ayat 5. Diakses pada tanggal 09 Agustus 2020 dari: <http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>.

Wibawanto, W. (2017). *Desain Dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember : Cerdas Ulet Kreatif.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY