

DAFTAR PUSTAKA

- Agustine. (2014). Pengembangan E-Learning Berbantuan Virtual Laboratory Untuk Mata Kuliah Praktikum Fisika Dasar II di Program Studi Pendidikan Fisika FKIP UNSRI. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 1(1): 33-42.
- Ahmadi, Alfian Khuswaidinsyah. 2018. Pengembangan Adobe Animate CC Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX IPS 1 MAN 1 Lamongan, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Amin, Mustaghfirin. 2015. Rencana Strategis Direktorat Pembinaan SMK (PSMK) tahun 2015 – 2019.
- Azwar, S. (2011). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Belawati, Tian. 2003. Materi pokok pengembangan bahan ajar edisi ke satu. Jakarta: universitas terbuka
- Cheng, Y.C., and M. W. Tam. 1997. Multi-models of quality in education. *Quality Assurance in Education* 5(1): 22–31
- Chun, R. S. (2017). *Adobe Animate CC Classroom in a Book (Ed 2017)*. USA: Adobe.
- Dahar, Ratna Willis. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Darsikin.(2015).Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Mitra Sains*. Universitas Tadulako. Vol.3,No.1
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwitri, Pilendia. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika : Studi Literatur”. *Jurnal Tunas Pendidikan*. Vol 2 No. 2.
- Farida, Y. E. (2017). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Sebagai Penunjang Perkuliahan FTIK UNISNU Jepara. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 3(1).
- Gagne, R. M & Briggs, L. J. 1979. *Principle of Intructional Design* (edisi ke2).New York : Holt, Rinehart&Winston
- Getuno, D. M., Kiboss, J. K., Changeiywo, J. M., & Ogola, L. B. (2015). Effects of an E-Learning Module on Students' Attitudes in an Electronics Class. *Journal of Education and Practice*, 6(36), 80-86.
- Heinich, Molenda & Russel (1996). *Teaching Reading Today's In Elementary Schools*. Third Edition. Dallas Geneva, Illinois Hopewell, New Jersey PaloAlto: H oughton Mifflin Company Boston.

- Ismail, W.S. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia Widia Sarana Indonesia
- Isman, A. (2011). Instructional Design in Education: New Model. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 10(1), 136–142.
- Khaerul, Fazri. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4d Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*. Institut Agama Islam Ibrahimy Situbondo. Vol.2, No.1.
- Khaerul, Fazri. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4d Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*. Institut Agama Islam Ibrahimy Situbondo. Vol.2, No.1.
- Khatimah, dkk (2020). Pengaruh Hasil Belajar Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Di Smk Negeri 7 Jember (Studi Kasus Pada Kelas Xii Program Keahlian Multimedia Semester Gasal Tahun Ajaran 2019/2020). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*. Volume 14 Nomor 2.
- Labrecque, Joseph. (2018). *Creating Multiplatform Animations with Animate CC*. Adobe MAX
- Nafidah, Rahmatun. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbantuan Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Volume 9, Nomor 1, 2021
- Nieveen, Nienke. 1999. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Netherland: Kluwer Academic Publisher
- Prastowo Adi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Prawiradilaga, Dewisalma. 2014. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Purwanto, Ngalm. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Resmawan. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Penalaran Pada Materi Sudut Pusat Dan Sudut Keliling Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Pendidikan Alam, Universitas Negeri Gorontalo*, Vol.1, No.2
- Saniriati, dkk. (2021). Development of Adobe Animate Learning Media Assisted by Schoology on Arithmetic Sequences and Series. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika* Vol. 4 (2021, no. 2 132-145).
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Penelitian Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarmanto, Gunawan. 2008. *Jurnal Pendidikan Dan Informatika* Vol.9, No 2, Mei 2008, Hal 160-169
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Syah, Muhibbin. (2009). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Wina Sanjaya, (2009). *Strategi Pembelajaran Beroorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana



THE
Character Building
UNIVERSITY