

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiati,S., Ahma, F., Ropisa. (2016). Efektivitas Media Animasi dalam Pencapaian Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal. *Jurnal Pesona Dasar: 1-7*.
- Defriansyah (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *Abstrak Skripsi Sarjana PTI Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*.
- Devega, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *JR : Jurnal Responsive Teknik Informatika, 2(1)*.
- Dina Fitriana (2014). Pengembangan pembelajaran berbasis animasi interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang. *Abstrak Skripsi Sarjana PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang*.
- Febaliza, A., & Afdal, Z. (2019). Pemanfaatan animasi macromedia flash dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Kimia , 1 (2), 1*.
- Firdaus F., Samsudi. (2012). Macromedia flash *professional 8* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin. 21-24*.
- Fudholi A. (2015). Animasi interaktif pembelajaran pengenalan dan perancangan jairngan komputer. *Jurnal Penelitian Ilmu Komputer, System Embedded & Logic, 3(1) : 28-40*.
- Hakim, B.R., S. Isnur Haryudo. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash Pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana Di Smk Walisongo 2 Gempol. *JPTE, 3(1): 15-21*.
- Hamalik, Oemar. (1990). *Media Pendidikan*. Penerbit Alumni : Bandung.
- Mahangiri, J. 2018. Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi . *Universitas Negeri Gorontalo*.
- M. Arifuddin (2020). Mengenal Multimedia Interaktif. Diakses pada 04 Oktober 2020 dari <https://smkn3ppu.sch.id/artikel/mengenal-multimedia-interaktif>
- Nasir, M., Arhami, M., Hidayat, H., &, M. (2018). Pelatihan penggunaan macromedia flash untuk pembuatan animasi pembelajaran bagi guru SMK N 5 Lhokseumawe. *Jurnal Vokasi - Politeknik Negeri Lhokseumawe , 2 (2)*.

Nengsi, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII MTsN Koto Nan.

Gadang. *Bioconchetta* , 1 (2), 39-48. Pratiwi B., Herlawati. (2015). Animasi interaktif pengenalan pembelajaran sistem peredaran darah pada SD Widya Bhakti Bekasi. *Bina Insani ICT Journal*, 15-32.

Pressman, RS (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi

Riska Susila Putri (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi sistem koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh. *Abstrak Skripsi Sarjana FTK UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, Aceh*.

Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika* , 21 (2), 261-268.

Sahid Raharjo. (2019). Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS. Diakses pada 20 Desember 2021 dari <https://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html>

Sari, Liza Y., dan Diana Susanti. "Uji Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Konstruktivisme Pada Materi Neurulasi Untuk Perkuliahan Perkembangan Hewan." *Jurnal BioConchetta*: 158-164.

Sriadhi (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan.

Supranto, J. (2001). *Statistik: Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Erlangga.

Supriyanto. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Pp 2614-4417.

Tim Penyusun (2020). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Medan: Universitas Negeri Medan.

Yunita Setyaningsih (2021). Pengertian animasi beserta konsep dasar, prinsip, proses produksi, dan jenisnya. Diakses pada 2 November 2021 dari <https://dianisa.com/pengertian-animasi/>