

## DAFTAR PUSTAKA

- Aspia, Asrar. 2016. *Multimedia Pendidikan Autograph dan Macromedia Flash*. Medan: Perdana Publisng
- Azhar, Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali
- Chandra. 2015. *Animasi Teks Profesional dengan Swishmax*. Palembang: PT. Maxicom
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dodi, 2016. *Animasi dengan Swishmax. Artikel Pendidikan Indonesia,(Online)* ([http](http://keunggulan%20swishmax%20_%20Media%20Pendidikan.htm))//keunggulan%20swishmax%20\_%20Media%20Pendidikan.htm)
- Fridiarty, Lelly. 2014. *Pengetahuan Bahan Makanan*. Medan: Unimed Press
- Haryono. 2016. *Animasi Teks Profesional dengan Swish Max*. Jakarta:PT Multimedia
- Inayati, Ismi. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran VAK Menggunakan Media *Swish Max* Terhadap Hasil Belajar Materi Pokok Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit Siswa Kelas X SMA N 1 Pemalang. Pemalang: Universitas Negeri Semarang
- Kusmiati, dkk. 2017. *Pengetahuan Bahan Makanan*. Bandung: Angkasa
- Muchtadi, Tien R. 2013. *Prinsip dan Proses Teknologi Pangan*. Bogor
- Nana, Sudjana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ngatimin. 2015. *Konsep Pengetahuan*. Jakarta: Salemba
- Pakaya, Nikma. 2014. *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Swish Max Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atmosfer*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo
- Purwanto. 2015. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar
- Rosidah, Ainur. 2017. *Pengaruh Penggunaan Model Learning Cycle 5E Berbantuan Swish Max Terhadap Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas X SMAN 1 Tarik Sidoarjo Materi Hukum Newton*. Sidoarjo: Universitas Malang

Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Sedijarto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar

Setiawan, Budi. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Swish Max Terhadap Hasil Belajar Rencana Anggaran Biaya Di SMK Negeri 3 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Sugyono, 2014. *Ilmu Pengetahuan Bahan Pangan*. Bandung: Alfabeta

Suharsini, Arikunto. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia

Sumoprastowo. 2016. *Memilih dan Menyimpan Bahan Makanan*. Jakarta: Bumi Aksara

Syarif, A.M. 2015. *Cara Cepat Membuat Animasi Flash menggunakan Swishmax*. Yogyakarta: Andi

Winkel, 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar

Wiwid, Lukianto. 2016. *Membuat Animasi Flash*. Jakarta: PT. Gramedia

Yudhi, Munadi. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY