

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. RinekaCipta. Jakarta
- Budiningsih, Annayati. (2019). *Pengolahan Kue Indonesia*. Depok. Arya Duta
- Budiningsih, Annayati. (2022). *Produk Cake dan Kue Indonesia*. Bogor. Yudistira
- Dodi, 2016. *Animasi dengan Swishmax*. *Artikel Pendidikan Indonesia*, (Online) ([http:// keunggulan % 20 swishma %20 Media % 20 Pendidikan.htm](http://keunggulan%20swishma%20Media%20Pendidikan.htm))
- Pakaya, Nikma. 2014. *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Swish Max Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atmosfer, Gorontalo*. Universitas Negeri Gorontalo
- 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.
- Salsabila, Pahira. (2021). *Pengaruh Media Swish Max Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Pada Mata Kuliah Akuntansi Perpajakan Di Universitas Sriwijaya*. Skripsi.
- Sanjaya, Wina (2020). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Setiawan.2014. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Swish Max Terhadap Hasil Belajar Rencana Anggaran Biaya Di SMK Negeri 3 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sudjana, Anas. (2021). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sudjana. 2018. *Metode Statistika*. Bandung : PT. Tarsito Bandung.
- Siburian, Romasta Nova Liana. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Swish Max Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bahan Makanan Siswa SMK Swasta Sidikalang*. Medan. Universitas Negeri Medan. Skripsi
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV
- Syarif, A.M. 2019. *Cara Cepat Membuat Animasi Flash Swishmax*. Yogyakarta : Andi

Syarif, A.M.2019 *Cara cepat membuat Animasi Flash Menggunakan Swish Max*.
Yogyakarta: Andi

Wiwid, Lukianto. 2022 . *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

