

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Candra dan Tri Wahyudi. 2015. “Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia”. *Jurnal diunduh pada Minggu, 20 Agustus 2017.*
- Amalia, Y, dkk. (2015). Penerapan Model Eliciting Activities untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Self Confidence Siswa SMA. *Jurnal Didaktik Matematika*. 2(2): 40.
- Mustarin, A., Arifyansah, R., & Rais, M. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X AtpH Pada Mata Pelajaran Alat Dan Mesin Pertanian Di Smkn 4 Jenepono.
- Enterprise, J. (2017). *Photoshop CC 2017 & CorelDRAW 2017*. Yogyakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Kainz, O., dkk. 2013. The Computer Animation in Education. Institute of Electrical and Electronics Engineers1(34) 201-206.
- Kamal, Sulaiman. 2013. The Use Instructional Materials for Effective Learning of Islamic Studies. *Jihat al-Islam Vol 6 (2): 29-40.*
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung :Alfabeta.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung :Alfabeta.
- Pane, Aprida. & Dasopang, M. Darwis. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3.2.
- Prasna Mukti N. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Teknik Animasi 3D.
- Sriadhi. (2014). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Peta Konsep Terhadap Kompetensi Mahasiswa dalam Proteksi Sistem Tenaga Listrik. Diakses pada 20 Januari 2018 dari <http://jurnal.unimed.ac.id/index.php/mbt/article/view/4635>
- Sriadhi. (2016). MULTIMEDIA LEARNING : Inovasi dan Peningkatan Mutu Pendidikan Teknologi Kejuruan. Diakses pada 20 Januari 2018 dari <http://scholar.google.co.id/otations?user=rZvQm5gAAAAJ&hl=id&oi=ao>
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Utami, Rahayu. (2011). *Media Pembelajaran*. El Hayah1(4).