

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyani Barokah. 2021. "ANALISIS PENGGUNAAN JASA SERVICE KOMPUTER (HARDWARE) MASA PANDEMI COVID-19." 1(7).
- Andrew Fernando. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Aprih Widayanto; Dany Pratmanto; Angga Ardiansyah. 2019. *Trouble Shooting Komputer*. pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arifianto, Doni. n.d. *Anti Gadget Hardware Komputer (Pengenalan & Permasalahan + Solusi)*. kawan pustaka.
- Arpan, Muhamad, and Sadikin Sadikin. 2020. "Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Komputer." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 20(2):43–50. doi: 10.24036/invotek.v20i2.741.
- Asrul Burhan. 2021. *Bahan Ajar Pelatihan Sederhana (Untuk Media Pembelajaran Berbasis Lab Series)*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Bagas Sugianto, Bambang Sudarsono. 2020. "PENERAPAN MEDIA ANIMASI VIDEO DALAM MENINGKATKAN." 15(01):8–13.
- Darmawan, Syaiful. 2007. *Mengenal Masalah Pada Komputer*. edited by Yuni. Jakarta: Dinamika Media.
- Fadillah, Ahmad. 2016. "Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *MATHLINE: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1(2):113–22. doi: 10.31943/mathline.v1i2.23.
- Fauzi, Faris, Dedi Rohendi, and Yayat Yayat. 2016. "Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menggunakan Alat Ukur Berskala Di Smk." *Journal of Mechanical Engineering Education* 1(1):55. doi: 10.17509/jmee.v1i1.3737.
- Gazali, Munawir, and Made Ayu Pransisca. 2021. "Dan Komunikasi Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam." 2(1):87–95.
- Hake. 1999. "Peningkatan Aspek Sikap Literasi Pada Pembelajaran Ipa Terpadu."
- Harahap, Lenni Khotimah, and Anggi Desviana Siregar. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Kesetimbangan Kimia." *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)* 10(1):1910. doi:

10.26740/jpps.v10n1.p1910-1924.

Hasanah, Fitria nur. 2020. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jawa Timur.

Lestari, Sudarsri. 2018. "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi." *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2(2):94–100. doi: 10.33650/edureligia.v2i2.459.

Mulyati, Eutik, and Guntarsih. 2018. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt." *Jurnal Cakrawala Pendas* 4(1):26–32.

Prahesti, Swantyka Ilham, and Syifa Fauziah. 2021. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(1):505–12. doi: 10.31004/obsesi.v6i1.879.

Qostholani, Imam. 2020. "Aplikasi Pelayanan Perbaikan Hardware Personal Computer ( Pc ) Didukung Sistem Pakar Dengan Metode Forward Chainnng Berbasis Web Di Departemen Manufacturing Digital Transformation Pt . Dirgantara Indonesia." X(2).

Riwayadi, Purwo. 2013. "Pemanfaatan Perkembangan Teknologi." *Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (1):1.

Rosmiati, Mia. 2019. "Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE." *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika* 21(2):261–68. doi: 10.31294/p.v21i2.6019.

Sari, Nadia Roosmalita. 2018. "Animation Media to Improve Student Learning Results." *Jurnal Tadris Matematika* 1(2):145–56. doi: 10.21274/jtm.2018.1.2.145-156.

Semuel. 2022. "Kembangkan Identitas Digital, Kominfo Terapkan Tiga Langkah." *Kominfo*. Retrieved ([https://kominfo.go.id/content/detail/39750/siaran-pers-no-33hmkominfo012022-tentang-kembangkan-identitas-digital-kominfo-terapkan-tiga-langkah/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/39750/siaran-pers-no-33hmkominfo012022-tentang-kembangkan-identitas-digital-kominfo-terapkan-tiga-langkah/0/siaran_pers)).

Shofiyyah, Nilna Azizatus, Asep Nursobah, and Tarsono Tarsono. 2020. "Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tunagrahita." *Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity* 1(2):120–35. doi: 10.32923/psc.v1i2.1157.

Sidik, and Susilowati. 2013. "Desain Media Edukasi Animasi Interaktif Cara Pemanfaatan Limbah Sampah Berbasis Macromedia Flash 8." *Jurnal Techno Nusa Mandiri* X(No.1. Sepetember):195–206.

- Soleh, M. Rizki, S. Nurajizah, and S. Muryani. 2019. "Perancangan Animasi Interaktif Prosedur Merawat Peralatan Multimedia Pada Jurusan Multimedia SMK BPS&K II Bekasi." *Jurnal Teknologi Dan Informasi* 9(2):138–50. doi: 10.34010/jati.v9i2.1899.
- Sriadhi. 2018. "Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran." *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran* (July):1–14.
- Syafrina, and Dkk. 2016. "Efektifitas Media Animasi Dalam Pencapaian Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal." *Jurnal Pesona Dasar* 2(4):1–7.
- Syamsiah, Syamsiah. 2019. "Perancangan Flowchart Dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka Dengan Animasi Untuk Anak PAUD Rambutan." *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)* 4(1):86. doi: 10.30998/string.v4i1.3623.
- Upim Salim Sitompul. 2013. *Pemrograman Di Lingkungan C Linux*. dua. Medan: USU Press.
- Yani, Ahmad. 2005. *Panduan Menjadi Teknisi Komputer*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Yuliani, Nindri Eka, and Afrinel Okwita. 2020. "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI STOP MOTION TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH INDONESIA SISWA KELAS X SMK NEGER 1 BATAM TAHUN PELAJARAN 2019 / 2020 THE APPLICATION OF THE LEARNING MEDIA STOP MOTION ANIMATION TO THE HISTORY OF INDONESIA LEARNING OUTCOMES." 5(2):89–98.