

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, B.I 2016., *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi pada siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan* ,Tesis. Lampung Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Univ.
- Agita, Zulfah, 2022., *Penggunaan powtoob sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid -19*. Jurnal bahasa, sastra dan pengajaran.
- Ansyori Mostafa, Dkk, 2018. *Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi untuk materi dasar-dasar proyeksi pada mata kuliah teknik komunikasi arsitektur*. Jurnal STT STIKMA Internasional.
- Dewi, dkk ,2021. *Improving Knowledge of Chicken Nugget Processing Using Animated*. Asean Jurnal Of Science And Engineering Education.
- Eko Putro,2009. *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik)* Yokyakarta : Pustaka Belajar
- Farida,2014, *Metode Penelitian Kualitatif* , Surakarta.
- Fatimah siti, 2019. *Pengembangan video Animasi sebagai media pembelajaran untuk mrningkatkan kosakata pada anak usia 4-5 tahun*. *Skripsi* Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Hanafi Sain, 2014, *konsep belajar dan pembelajaran*. E-jurnal Lantera Pendidikan.
- Heri Yonathan, 2013, PIP VOKAL, Jakarta
- Hardani, dkk. *Metode penelitian kualitatif&kuantitatif*. Cetakan 1, Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu
- Hendri Nofri, 2014. “ Teknik Animasi” *Skripsi* Universitas Negeri Padang.
- Ljni Risna, 2019, *Pengemasan Bahan Ajar Tari Melayu Melalui Media Buku Binder Bagi Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. *Skripsi* Universitas Negeri Medan.
- Maolani,Rukaesih A. 2015. *Metedologi penelitian pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrfindo persada, cet pertama.
- Meleong, Lexy J.*metode penelitian kualitatif*, cetakan ke-36, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

- Mukhtar Syukrianti, 2015, *peranan packaging dalam meningkatkan hasil produksi terhadap konsumen*. E-jurnal social Humaniora, Vol 8 No.2.
- Mudlofir dkk, 2019, *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : PT. Raja grafindo Persada.
- Musthofa, 2018, *pengembangan media pembelajaran berbasis animasi untuk materi dasar-dasar proyeksi pada matakuliah teknik komunikasi arsitektur*. *Jurnal STT STIKMA Internasional*- vol 8 no 1
- Mukhtar Syukrianti, 2015, *peranan packaging dalam meningkatkan hasil produksi terhadap konsumen*. *jurnal social Humaniora*, vol 8 no.2.
- Mifta, 2013, *fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa*. E- Jurnal Kwangsan vol 1, No. 1
- Ngafifi, 2014. *Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam persepektif social budaya*. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*.
- Pramayudha 2010, dalam e-jurnal dalam J. Gilarni, 2019. *Inovasi pembelajaran unison dengan metode solataningkolu di SMP Nasima Semarang*. *Jurnal seni musik*.
- Purnomo eko, 2017. *Seni budaya*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Purnom, 2013. *Teknik Animasi 2 Dimensi*. Jakarta: Pusat Pengembangan & Pemerdayaan Tenaga Kependidikan bidang Otomotif dan elektronik.
- Said Azis, 2016. *Desain Kemasan*. Maksudar, Badan Penerbit UNM Makasar.
- Sanjaya Wina, 2009. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Kencana media grup.
- Sain. Muh, 2014, *konsep belajar dan pembelajaran*, E- jurnal lentera pendidikan, vol. 17 No. 1.
- Satria, T.D., Suroso, P., & Sembiring, A. S. PENGEMASAN BAHAN AJAR KOMPUTER MUSIK DASAR BERBASIS E-LEARNING DI PRODI PENDIDIKAN MUSIK UNIVERSITAS NEGERI MEDAN. *Grenek: Jurnal seni musik*, 9(1), 38-51
- Sirait Sapitri, 2020, *Pengemasan Materi Pembelajaran Audio Visual Tari Bulan Berbasis Website Untuk Kelas X Sekolah Menengah Atas*.

- Simanungkalit 2008, dalam J. Gilarni, 2019. *Inovasi pembelajaran unison dengan metode solataningkolu di SMP Nasima Semarang*. Jurnal seni musik.
- Sugiyono, 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung, Alfabeta.
- Sugiyono, 2014. *Metodologi penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, dan kualitatif, dan R&D*, Alfabeta Bandung
- Sugiyono, 2015, *Metode kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiyasa, 2013, *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi System Kelistrikan Otomotif*, E-Jurnal Vokasi Vol 3 No 1.
- Sugiyono, 2020. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Dan R&D*. Bandung, Alfabeta.
- Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Pendidikan ,Kualitatif,Kuantitatif,Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan*. Bandung, Alfabeta.
- Sukardi, 2015. *metedologi penelitian pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Syahfitra, M., & Satria, T.D. Aplikasi Video Editing sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Praktik Instrumen Perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik. *Gondang:jurnal Seni dan Budaya*, 5.2: 164-173
- Tjiptono. 2002. *Strategi Pemasaran*. Edisi 1. Yogyakarta : Andi Offset.
- Trianto, 2018. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta, Charisma Putra Utama.
- Wadiyo 2019, dalam ejurnal dalam J. Gilarni, 2019. *Inovasi pembelajaran unison dengan metode solataningkolu di SMP Nasima Semarang*. Jurnal seni musik.
- Warista Bambang, 2013. *Perkembangan Defenisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Peranya Dalam Pemecah Masalah Pembelajaran*. Jurnal Kwangsan.
- Widiastuti uyuni, dkk. (2019). *Development of tradisional harmony-based teaching materialis based on Hota improve student musicality of music education program at launge and art faculty at state university of Medan (UNIMED)*. Jurnal budapest internasional research and critis lingustic and education, Vol 2, no 4

Wijayanti Titik, 2012. *Management Marketing Plan*. Jakarta, PT. Elex Media Komputindo.

Winarni Endang, 2018, *Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, Jakarta, Bumi Aksara

Wisnarni, E., Erviyenni., & Haryati, S. 2016. *The Development Of Learning Media Based Powtoon On The Subject of Colloid at SMA/MA*, Riau : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.



DAFTAR ACUAN INTERNET

Wikipedia contributors “ Pengemasan” Wikipedia Encyclopedia, [https:// en. Wikipedia.org/wiki/pengemasan](https://en.wikipedia.org/wiki/pengemasan). (accessed juni 14, 2019).

Wikipedia Contributors “ Animaker ” [Https:// en.wikipedia org/ wiki/animaker](https://en.wikipedia.org/wiki/animaker).

