

DAFTAR PUSTAKA

- Adiani, T. (2022). *Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan di Abad 21*. Jakarta.
- Firdaus, A., et al. (2021). Penggunaan Animaker untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(2), 123-135.
- Munawar, M., et al. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi dengan Animaker. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45-52.
- Siswanto, et al. (2021). *Teknologi dan Pendidikan: Implementasi dalam Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Tafoano, R. (2018). Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Merangsang Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 65-72.
- Irfandi. (2017). *Pengembangan Pembelajaran*. Padang: Andalas University Press. Halaman 64.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Halaman 5 dan 407.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2020). Research and development: A design-based research approach to innovation in educational technology. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 23-40.
- Ranch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer. Halaman 3.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington: Indiana University. Halaman 5.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2009). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. New York: Routledge. Halaman 39.
- Fatria. (2017). "Pengertian Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 23, No. 2, Halaman 236.
- Djsmarah, Syaiful Bahari, & Zain, Azwan. (2020). *Media Pembelajaran dan Implementasinya*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 121.

- Satrianawati. (2018). *Penggunaan Media dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Halaman 18.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia. Halaman 250.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal. 62, 111.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta. Hal. 19.
- Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal. 48.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran: Penggunaannya dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. Hal. 111.
- Hikmah, R., & Purnamasari, N. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Jurnal Pendidikan, 15(2), 45-58.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Isan, D., Sutrisno, S., & Rahmawati, E. (2017). *Pemanfaatan Media Animasi dalam Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(1), 15-27.
- Deriyan, R. (2022). *Penerapan Video Animasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(3), 45-54.
- Hamidi, M., & Jamaluddin, A. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 19(1), 32-40.
- Sidabutar, M., et al. (2022). *Animaker sebagai Media Pembelajaran: Potensi dan Penerapannya*. Jurnal Pendidikan Multimedia, 12(2), 23-34.
- Fajrianti, A., & Meliana, R. (2022). *Penerapan Animasi Berbasis Animaker dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(1), 28-35.
- Pranata, Y., & Dewi, N. (2022). *Penggunaan Animaker dalam Membuat Video Pembelajaran yang Inovatif dan Menarik*. Jurnal Pendidikan, 17(2), 78-85.
- Firdaus, A., et al. (2021). *Pemanfaatan Animaker untuk Video Pembelajaran di Sekolah Menengah*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 14(3), 88-95.

Siddiq, I., & Simamora, M. (2020). *Kelebihan dan Kekurangan Animaker Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Teknologi Informasi, 9(2), 123-130.

Kusumawardani, A. (2022). *Analisis Penggunaan Animaker dalam Pembuatan Video Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Multimedia, 13(1), 67-75.

Paud, E., et al. (2020). *Langkah-Langkah Membuat Media Animasi Berbasis Animaker*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 55-64.

