

DAFTAR PUSTAKA

- Arfida, S., Wibowo, H., & Saprudin, I. (2021). Pemanfaatan Android Terhadap Media Pembelajaran Multimedia 3D Modelling and Animation. *Teknika*, *15*(02), 1–5.
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *9* No *03*, 639–645. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36321>
- Gusmantoro, A. D., & Kurniawan, R. (2023). Animasi Profil Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya Menggunakan Teknik Motion Graphics. *Jurnal Teknika*, *17*(1), 241 – 252.
- Naufal, M. D. (2023). *ETNIK : Jurnal Ekonomi – Teknik*. *2*(10), 869–879.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, *5*(1), 23–30. <https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, *21*(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Santi, I. T., & Purnama, B. E. (2014). Microsoft Word - 08 Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak _Tk_ Az-Zalfa Sidoharj. *Animasi*, *6*(3), 44–49.
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *9*(2), 349–361. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>
- Arfida, S., Wibowo, H., & Saprudin, I. (2021). Pemanfaatan Android Terhadap Media Pembelajaran Multimedia 3D Modelling and Animation. *Teknika*, *15*(02), 1–5.
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9 No 03 639–645.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/3632152>

Gusmantoro, A. D., & Kurniawan, R. (2023). Animasi Profil Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya Menggunakan Teknik Motion Graphics. *Jurnal Teknika*, 17(1), 241 – 252.

Naufal, M. D. (2023). *ETNIK : Jurnal Ekonomi – Teknik*. 2(10), 869–879.

Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30.
<https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>

Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>

Santi, I. T., & Purnama, B. E. (2014). Microsoft Word - 08 Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak _Tk_ Az-Zalfa Sidoharj. *Animasi*, 6(3), 44–49.

Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>