

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahnaf, F. H., Rochmawati, F., Utami, S. M., & Syahputri, D. D. (2021). Efektivitas Media Animasi Audio Visual dalam Kuliah Daring Keterampilan Membaca. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 72–78. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i2.27>
- Almatsier, S. (2015). *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Almatsier, S., Soetardjo, S., & Soekatri, M. (2013). *Gizi Seimbang Dalam Daur Kehidupan* (1st ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arifin, R. (2017). Media pembelajaran berbasis video animasi pada Mata kuliah Logika dan Algoritma 1. *Bina Insani ICT Journal*, 4(1), 83–94. <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/BIICT/article/view/827>
- Asriati, M. D. (2020). Pengembangan M-Learning Mata kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan Bagi Mahasiswa Program Studi S1 Teknologi Pendidikan. ... *Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1–7. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/36211>
- Bahasa, K., Veteran, U. P. N., Timur, J., Arum, D. P., Nurhayati, E., Anggraeni, N. D., & Hanik, S. U. (2022). *JPDK : Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Video Animasi*. 4(8), 81–91.
- Dwi Sandyka, I Made Putrama, D. G. H. D. (2020). *Kombinasi Animasi Stop Motion , 2 Dimensi Dan Infografis Dalam*. 9(5), 1–8.

- Farhan, R. M. (2014). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI AJAR GIZI REMAJA*.
- Fitriah, A. H., Supariasa, I. D. N., Riyadi, D., & Bakri, B. (2018). Buku Praktis Gizi Ibu Hamil. *Media Nusa Creative*, 53(9), 287.
- Herliyani, E. (2014). *Animasi Dua Dimensi*. Graha ilmu.
- Julio, L., Jerwin, F., Salmon, A., Lumenta, M., Sugiarto, B. A., Elektro, T., Sam, U., Manado, R., & Manado, J. K. B. (2020). Animasi Interaktif Dua Dimensi Pedoman Gizi Seimbang. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(3), 239–246.
- Leny, C. (2021). *Asuhan Kebidanan Kehamilan*. Media Sains Indonesia.
- Lidi, M. W., & Daud, M. H. (2019). Penggunaan Media Animasi Pada Mata kuliah Biologi Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Mahasiswa Materi Genetika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 3(1), 1–9. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/dikbio/article/view/1886/1555>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 135–159. [www.journal.uniga.ac.id](http://www.journal.uniga.ac.id)
- Otomasi, M. K. (2015). *Penerapan Media Pembelajaran Animasi Sebagai Upaya Pendahuluan Mata kuliah otomasi merupakan Mata kuliah lanjut dan bersifat wajib pada program S-1 Produksi dan Perancangan Departemen Pendidikan Teknik Mesin . Mata kuliah ini perlu dipelajari mahasiswa se*. 2(1), 145–151.
- Pritasari, Damayanti, D., & lestari Tri, N. (2017). *Gizi Dalam Daur Kehidupan*.
- Purwono, U. (2008). *Standar Penilaian Bahan Ajar*. BNSP.
- Putri, G. A. B., & Rinawati, W. (2018). Pengembangan media video pembelajaran

- American Service untuk Mata kuliah Tata Hidang. *E-Journal Student PEND. TEKNIK BOGA - SI*, 7(4), 1–9.
- Rachmawati, D. N. (2020). *Pembuatan Video Animasi Dan Wadah Diskusi Interaktif Menggunakan Concept Board Untuk Masyarakat Secara Daring Di Program Studi Gizi Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia Laporan Aktualisasi Nilai-Nilai Dasar Profesi Pegawai Negeri Sipil ( PN*.
- Rajagopalan, S. (2003). Nutrition challenges in the next decade. *Food and Nutrition Bulletin*, 24(3), 275–280. <https://doi.org/10.1177/156482650302400306>
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Rochayati, U., & Zakaria, M. (n.d.). peningkatan kualitas pembelajaran teknik digital melalui pembelajaran berbasis lesson study. *Education, siklus I*, 24.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*.
- Sulistyoningsih, H. (2011). *Gizi Untuk Kesehatan Ibu dan Anak*. Graha ilmu.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*.
- Susilo, A., & Mareta, W. (2021). Jurnal Eduscience Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Jurnal Eduscience. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30–38.
- Tegeh, M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, M., Jampel, N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha ilmu.
- Trilaksono, A. R. (2020). Efektivitas Penggunaan Google Drive Sebagai Media Penyimpanan Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 1(2), 91. <https://doi.org/10.32502/digital.v1i2.1651>

Warsita, B. (2019). Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik*, 17(1), 092–101. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.581>

Yusa, I. M. M., & Saputra, I. P. S. (2016). Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i1.9739>

