

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Revisi ed.). Jakarta: Rajawali.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran* (Vol. 2). Yogyakarta: Gava Media.
- Fudholi, A. (2015). Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan dan Perancangan Jaringan Komputer. *Jurnal Penelitian Ilmu Komputer, System Embedded & Logic*, 3(1), 28-40.
- Haryati, S. (2012, September 15). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *FKIP UTM*, 37(1), 11-26.
- Hurlock, E. B. (1980). *Development Psychology A Life-span Approach*. McGraw-Hill, Inc. New York: McGraw-Hill, Inc.
- Ke, Lin, Ching, & Dwyer. (2006). Effects of Animation on Multi-Level Learning Outcomes for Learners with Different Characteristics: A Meta-Analytic Assesment and Interpretation. *Journal of Visual Literacy*, 26, 15-40.
- Kirnantoro, & Maryana. (2019). *Anatomi Fisiologi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2012). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustanti, H., Prihatin, P. T., & Wiana, W. (2008). *Tata Kecantikan Kulit untuk SMK Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Mahardika, G. P. (2015, Juni). Digital Game Based Learning Dengan Model Addie Untuk Pembelajaran Doa Sehari - Hari. *Teknoin*, 22(2), 1-8.
- Mardani, agus, & tjendrowasono, t. i. (2013, November). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi untuk Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI. ISSN: 1979-9330. *Indonesian Journal on Computer Science-speed-IJCSS*, 10(4), 135-140.
- Mayer, R., & Moreno, R. (2002). Animation as an Aid to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*(14), 87-99.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Cipayung: Gaung Persada.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Purwanti, B. (2015, Januari). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42-47.
- Putra, N. (2015). *Research and Development*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Riduan, A. (2011). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sarpini, R. (2016). *Anatomi dan Fisiologi Tubuh Manusia*. Jakarta: In Media.
- Setiadi. (2007). *Anatomi dan fisiologi manusia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suheri, A. (2013). Animasi Multimedia Pembelajaran. 27-33.
- Sujoko. (2013, Januari). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 71-77.
- Utami, D. (2011, Mei). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44-52.
- Wasitaatmadja, S. M. (1993). *Ilmu Penyakit Kulit dan Kelamin*. Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Wibowo, D. S. (2013). *Anatomi Fungsional Elementer & Penyakit yang Menyertainya*. Jakarta: Grasindo.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.