

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, S., & Christy, T. (2018). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI PADA SMK NEGERI 1 AIR JOMAN – KISARAN. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 1(2). <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v1i2.104>
- Atikahani, V., Tuti A., Riyan A. (2018). Pengembangan Media Flashcrad Mata Kuliah Teknologi Kuliah Beton di Program Studi Pendidikan Advokasi Konstruksi Bangunan Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2).
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall. *Jurnal Internasional Seminar on education (ISE)*, 1(1), 62–70. <https://doi.org/10.31227/osf.io/zfajx>.
- Fernandez, Ibiz. 2002. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*. California: McGrawHill/Osborn.
- Hafsah, N. R., Rohendi, D., & Purnawan, P. (2016). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-MODUL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI MEKANIK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/jmee.v3i1.3200>
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Reserch & Development*. Sampang: Literasi Nusantara.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan *E-modul* (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>

Inayah,P.,& Anis, R. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEKANIKA TEKNIK BERBASIS ANIMASI DI SMK TEKNIK GAMBAR BANGUNAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (Uji Coba Pengembangan Produk di SMK N 2 Sukoharjo)

Lestari, D., Rochadi, D., & Maulana, A. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK 4 Tangerang Selatan. *Jurnal PenSil*, 6(2).  
<https://doi.org/10.21009/pensil.6.2.1>

Lim H, Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Prenamedia 13220

Najuah, N, Lukitoyo, PS, & Wirianti, W (2020). *E-modul: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*.

Nugraha, A., & Subarkah, C. Z. (2015). Penggunaan E-Module Pembelajaran Pada Konsep Sifat Koligatif Larutan Untuk Mengembangkan Literasi Kimia Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2015(Snips).

Pribadi, B. A. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Pamulang: Prenada Media Group (Divisi Kencana).

Putri, W. L. (2016). Pengaruh Penayangan Film Animasi 3D Trailer Terhadap Recall Audience Blitz Harbour Bay Mall Batam. *Jurnal Ilmiah*

Ridwan, M., Kusuma, I., & Apdeni, R. (2013). pengembangan video animasi tutorial sebagai media pembelajaran mata diklat *AutoCAD* dasar. *Cived Issn 2302-3341*, 1(2).

Seruni, R, Munawaroh, S, Kurniadewi, F, & ... (2019). Pengembangan *E-modul* (e-module) biokimia pada materi metabolisme lipid menggunakan Flip PDF Professional. *Jurnal Tadris*, sipeg.unj.ac.id, <http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/jurnal/9.pdf>

Setyono, T., Eka, L., Deswita, H., & Belakang, A. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian*, 2(1), 1–10

Sutarti, Tatik & Irawan, Edi. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish. *Informatika*, 4(2), 139–156. <https://doi.org/10.31227/osf.io/7asgm>

Syafei, M., & Silalahi, J. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Pariaman. *Journal of Civil Engineering and Vocational Education*, 5(4).

Sutriyono, Fitriyana, N., & Adha, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Macromedia Flash* Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 11(1), 2599–2600.

Syafwan, H., Afriyanti, R., Imam, J., & No, B. (2017). Perancangan Media Interaktif Untuk Pembelajaran Rantai. 2(April), 39–44

Walisda., M. A. Rahman., and H. Atmowardoyo. 2015. The Use of Macromedia FlashAnimation to Enhance Students' English Writing Skill at the Seventh Grade of SMP Yapis 1 Fakfak-West Papua. *ELT Worldwide*, Volume 2 Nomor 2 halaman 46-63.

Winarko, AS, Sunarno, W, & Masykuri, M (2013). Pengembangan *E-modul* Berbasis POEI (Prediksi, Observasi, Eksperimen, Interpretasi) Pada Materi Sistem

Indera Kelas Xi SMA Negeri 3 Ponorogo. *Bioedukasi*, jurnal.fkip.uns.ac.id, <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/biologi/article/view/5530>

Winatha, K. R. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.1402>

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 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2).

ZAINIAH, R., & Rijanto, T. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DAN SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MAPEL INSTALASI PENERANGAN LISTRIK DI SMKN 1 SIDOARJO. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2).