

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F., Adhiguna, D., & Sevtiana, A. (2017). Perancangan Video Profile sebagai Media Promosi STMIK CIC dengan Teknik Motion Graphic Menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 74–85.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
- Arifah, S. R. (2018). Penggunaan Media Cakram Daur Metamorfosis dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 252–271.
- Darimi, I. (2017). Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 111–121.
- Fajarianto, O., & Cahyandi, F. (2015). Perancangan Pembuatan Multimedia Pembelajaran “Hukum Newton Tentang Gaya dan Gerak” Berbasis Adobe Flash. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(1), 1–5.
- Gunawan, OK, A. H., & Murtopo. (2019). Penerapan Animasi Interaktif Berbasis 2D Sebagai Media Pengenalan Planet untuk Anak Usia Dini. *JISTech (Journal of Islamic Science and Technology)*, 4(1).
- Hasmira, Anwar, & Yusuf, M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*, 1(2), 128–137.
- Herman, S., Samsuni, S., & Fathurohman, F. (2019). Pengembangan Sistem Membaca Al-Qur’an dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 11(2), 95–101.
- Iksan, N., & Djuniadi. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. *ITEj (Information Technology Engineering Journals)*, 2(1).
- Irwandani, & Juariah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 33–42.

- Maulana, M. R., Rusli, C. Y., & Ristiyanah. (2017). Pemanfaatan Multimedia sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 3 Berbasis Animasi 2D. *IC-Tech*, 12(1), 51–56.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity pada Pengenalan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86–91.
- Pramana, Y. A., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2018). Pembangunan Aplikasi Augmented Reality untuk Pengenalan Benda di Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Blambangan Banyuwangi). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2(5).
- Pramono, A., & Setiawan, M. D. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 54–68.
- Purba, M. E. (2019). Efektivitas Penggunaan Multimedia Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Padangsidimpuan. *Jurnal Edugensis*, 1(1), 26–26.
- Purwanti, & Natanael. (2016). Video Animasi Stop Motion sebagai Media Pembelajaran pada Kampanye Pengenalan Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor. *Widyakala: Journal Of Pembangunan Jaya University*, 3(1), 1–8.
- Qumillaila, Susanti, B. H., & Zulfiani. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Cakrawala Pendidikan*, 36(1), 57–69.
- Rezky, S. F., & Suherdi, D. (2019). Penerapan E-Book Infografis Sosialisasi Virus Rubella Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *JITA (Journal of Information Technology and Accounting)*, 2(2), 15–31.
- Rizal, M., Mursalim, & Kamaruddin. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Vocabulary English Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 9(1), 75–80.

- Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Prosiding Biotik*, 4(1), 476–485.
- Setiadi, A. (2018). Pengembangan Aplikasi Pneumatik Berbasis Android sebagai Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Risenologi*, 3(1), 10–17.
- Siregar, S. D., Indriama, D., Mendrofa, S. B. H., Tampubolon, H. M. T. A., & Supriyanto, R. (2019). Penerapan Discoverylearning pada Media Pembelajaran dengan Materi Vektor Berbasis Flash. *Jurnal Mantik Penusa*, 3(1), 47–50.
- Sutrisno, Purnama, B. E., & Wardati, I. U. (2018). Implementasi Multimedia Untuk Konten Karaoke “Jaga Selalu Hatimu” Pada Purnama Guest House. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 10(3), 1–5.
- W, R. A., Tolle, H., & Setyawati, O. (2016). Pengembangan Aplikasi Text-to-Speech Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Finite State Automata Berbasis Android. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 5(1), 14–20.
- Wahyudi, A. K., Mewo, F. F., & Ganda, S. (2018). Perangkat Visualisasi Metamorfosis Kupu-kupu Menggunakan Animated Augmented Reality Butterfly Metamorphosis Visualization Learning Tool Using Animated Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, 8(1), 69–80.
- Widodo, T. R., Setiawan, A., & Rostianingsih, S. (2016). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran “Ikatan Kimia” dengan Memanfaatkan Augmented Reality. *Jurnal Infra*, 4(2), 126–129.