DAFTAR PUSTAKA

Anam, A. K., & Susilo, E. (2018). Peningkatan Produktivitas dan Manajemen Usaha pada Pengrajin Anyaman Rotan Melalui Implementasi Teknologi Tepat Guna. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, *2*(2), 185–191.

Anas, L. (2019). Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia Interaktif pada Pelajaran (Fisika Energy) untuk Tingkat Sekolah Menengah Atas. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, *21*(1), 24–41.

Arliza, R., Setiawan, I., & Yani, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal Petik*, *5*(1), 77–84.

Astriyani, E., Lukmana, A., & Irawan, A. (2016). Media Video Company Profile sebagai Sarana Informasi dan Promosi di PT. Surya Toto Indonesia Tbk. Kabupaten Tangerang, *2*(2), 204–215.

Gunawardhana, L. K. P. D. (2016). Possibility of using Multimedia Application for Learning. *GSTF Journal on Computing*, *5*(1), 77–83.

Handayani, A., Setyosari, P., & Sulthoni. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Multimedia untuk Siswa Kelas VIII SMP Islam Yakin Tutur Kabupaten Pasuruan. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *2*(1), 19–28.

Jelatu, S., Lim, M., & Ngoe, M. Y. (2019). Pengenalan Bentuk Geometri bagi Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar Kelas Rendah Melalui Origami. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *4*(2), 195–202.

Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, *2*(1), 158–166.

Kholdani, A. F. R., & Puspitasari, D. I. (2018). Sistem Informasi Manajemen untuk Meningkatkan Daya Saing Industri Rumah Tangga. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, *9*(2), 125–132.

Kusumastuti, E. (2020). Peningkatan Kesejahteraan dan Ekonomi Masyarakat Melalui Pelatihan Keterampilan Kerajinan Tangan. *Jurnal Bisnis Indonesia*, *1*(1), 115–120.

Mustika, Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, *2*(2), 121–126.

Ningtya, S. N. K., Jaya, M. T. B. S., & Anggraini, G. F. (2018). Kegiatan Melipat Kertas Origami Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.

Merry Suryanti, Perancangan Video Tutorial Pembuatan 3D Origami dengan Menggunakan Metode MDLC.
UIB Repository©2020

Jurnal Pendidikan Anak, *4*(2).

Novianto, L. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *1*(3), 257–263.

Nurlaili, A. F., Suwignyo, H., & Setyosari, P. (2016). Pengembangan Multimedia untuk Pengenalan Tokoh Wayang dalam Pembelajaran Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *1*(7), 1427–1431.

Pujawan, K. A. H. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial pada Mata Kuliah Multimedia I (Design Grafis) di Politeknik Ganesha Guru. *Journal of Education Technology*, *2*(1), 61–66.

Purwanto, A., & Hanief, S. (2016). Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Berbasis Animasi. *Semnasteknomedia Online*, *4*(1), 13–18.

Putri, R. E., & Iswari, M. (2018). Media Video Tutorial dalam Keterampilan Membuat Boneka dari Kaus Kaki Bagi Anak Tunagrahita. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, *6*(2), 178–185.

Rosyidi, A., & Widada. (2017). Perancangan Media Pembelajaran Fisika SMP Berbasis Multimedia Interaktif. *IT CIDA*, *3*(2), 53–68.

Sakti, H. G. (2017). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *2*(2), 325–344.

Septria, F., Agustina, & Ngusman. (2016). Kesalahan Kalimat Bahasa Indonesia dalam Teks Anekdot Karya Siswa Kelas X SMAN 1 Gunung Talang Kabupaten Solok. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *5*(2), 109–116.

Setiawan, A., & Arsana, I. M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Chasis dan Pemindah Tenaga Kelas XI TKR 2 di SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, *7*(2), 63–67.

Valentina, F., Wulandari, E., & Nuraeny, L. (2018). Upaya untuk Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Aktivitas Origami dengan Metode Demonstrasi pada Anak-Anak Kelompok B di TK Bina Nusantara. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, *1*(4), 1–6.

Wahyu, A. M. Z., Safriadi, N., & Pratiwi, H. S. (2017). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mata Kuliah Pilihan Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process (studi kasus : Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura). *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, *5*(2), 160–163.

Watulingas, R. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. (2017). Animasi Prosedur

Merry Suryanti, Perancangan Video Tutorial Pembuatan 3D Origami dengan Menggunakan Metode MDLC.
UIB Repository©2020

Pendaftaran Calon Mahasiswa Baru Universitas Sam Ratulangi dengan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, *12*(1).

Wei, G., Alsaadi, F. E., Hayat, T., & Alsaedi, A. (2016). Projection Models for Multiple Attribute Decision Making with Picture Fuzzy Information. *International Journal of Machine Learning and Cybernetics*, *9*(4), 713–719.

Zamsuri, A., Suandi, F., & Novendra, R. (2019). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Multimedia : Studi Kasus Videografi. *Jurnal Intra Tech*, *3*(2), 54–59.

Zoeckler, V., Young, C., Bucher, K., Hampton-Marcell, J., & Brennan, K. (2018). Exploring Animation Styles to Communicate the Effects of Exercise on Gut Microbiota. *Journal of Biocommunication*, *42*(2).

Zulaiha. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat pada Kelompok B2 TK Budi Dharma. *Jurnal Penelitian Tindakan Dan Pendidikan*, *5*(3), 87–92.

Merry Suryanti, Perancangan Video Tutorial Pembuatan 3D Origami dengan Menggunakan Metode MDLC.
UIB Repository©2020