

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, K., & Pujawan, H. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Multimedia I ( Design Grafis ) di Politeknik Ganesha Guru. *Jurnal Teknologi Edukasi*, 2(1), 61–66.
- Amalia, E., Afdila, F. L., & Andriani, Y. (2018). Pengaruh Pemberian Pendidikan Seksual Terhadap Kejadian Kekerasan Seksual Pada Anak di SD Negeri 04 Balai Rupih. *Jurnal Kesehatan Perintis*, 5(2), 188–194.
- Anita, R. D., Marisa, F., & Malang, U. W. (2017). Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D Untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(2), 1–5.
- Baswendro, S., Suyitno, A., & Kharis, M. (2015). Keefektifan Model TGT Dengan Pendekatan Scientific Berbantuan Cd Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Kelas VIII Pada Materi Lingkaran. *Jurnal Matematika*, 4(3), 196–202.
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2016). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Englishsimple Sentences pada Mata Kuliah Basic Writing di Stkip Garut. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 630–644.
- Deadara, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Prodi Pendidikan Biologi*, 6(4), 198–210.
- Dharma, S. (2017). Pembelajaran Inovatif Melalui Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Pengajaran*, 1(1), 36–39.

- Doni, R., Herlandy, P. B., & Mukhtar, H. (2018). Buku Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Kisah Sahabat Nabi Dengan Pemanfaatan Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 22–29.
- Firmansyah. (2016). Hak Asasi Manusia dalam Perspektif Agama Buddha. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 96–108.
- Hariguna, T., & Wijiono, A. (2017). Dongeng Ayam Dan Kelinci Bersaudara Berbasis Animasi 2 Dimensi. *Jurnal Telematika*, 10(1), 163–176.
- Herawan, K. D., & Sudarsana, I. K. (2017). Relevansi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Geguritan Suddhamala Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Indonesia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(2), 223–236.
- Herwanto, P., & Trisna, S. (2016). Rancang Bangun Game 3D “Ena Burena” Dengan Algoritma dan Collision Detection Menggunakan Unity 3D Berbasis Desktop dan Android. *Jurnal Informasi*, 8(1), 1–22.
- Hidayat, D., & Irfan, D. (2018). Rancangan Bangun Aplikasi Denah Kampus Universitas Negeri Padang Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 6(2), 1–10.
- Hidayat, D., Ramli, & Purba, T. A. (2018). Pengembangan Aplikasi Rumus Matematika SMA Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika*, 3(1), 43–50.
- Huda, N., & Purwaningtias, F. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Sistem Informasi Komputer*, 6(2), 116–120.
- Immasari, I. R., & Erlina. (2017). Aplikasi Informasi Kicau Mania Depok Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(1), 57–69.



Karbono, K. (2015). Kolaborasi Pandita dan Lapas KLAS IIA Pemuda Tangerang Dalam Membina Keagamaan Narapidana Buddha. *Jurnal Pendidikan Agama*, 1(2), 191–202.

Kharisma, R. S., Kurniawan, R., & Wijaya, A. C. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash. *Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash*, 16(2), 42–47.

Kusumah, D. R., Darmawan, D., Hermana, D., & Dimiyati, E. (2018). Pemanfaatan Website Sekolah Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Mempersiapkan dan Mengoprasikan Peralatan Transaksi Di Lokasi Penjualan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 699–711.

Mahdiansyah. (2017). Tindak Kekerasan di Kalangan Siswa SMA/SMK. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 10(2), 1–14.

Martono, A., Yulianjani, A., & Hidayat, W. (2018). Aplikasi Interactive Learning Untuk Belajar Bahasa Inggris Buah-Buahan Bagi Anak Dengan Piranti. *Jurnal Teknik Komputer*, 4(2), 147–155.

Maulana, M. R., & Rusli, C. Y. (2017). Pemanfaatan Multimedia sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 3 Berbasis Animasi 2D. *Jurnal Multimedia*, 12(1), 51–56.

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

Nadya, & Paramitha, M. (2014). Perancangan Desain Game “Monkey King - Journey To The West.” *Jurnal Desain Game*, 3(2), 106–112.

Othman, A. Bin, Talib, O., & Ibrahim, D. A. Bin. (2015). Pembangunan Dan Ujian Kebolegunaan Animasi Bersegmen Kawalan Pengguna Linear (Kpl) Untuk Program Pengajian Diploma Sistem Rangkaian Di Politeknik Malaysia. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 3(3), 20–31.

Penamas. (2015). Penelitian Keagamaan dan Kemasyarakatan. *Penelitian Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 28(2), 331–346.

Prasetyo, T. F., & Bastian, A. (2017). Visualisasi Edukatif Penyiaran Televisi Satelit dan Televisi Antena Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle ( MDLC ). *Jurnal Multimedia Edukatif*, 1(1), 184–190.

Pratiwi, A. S., Mutiara, H., & Fakhruddin, H. (2018). Perbedaan Peningkatan Pengetahuan Tentang Demam Berdarah Dengue Antara Metode Ceramah dan Video Animasi Pada Murid Kelas V dan VI SD Negeri 12 Metro Pusat. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 41–48.

Pura, I. P. A. S., Darmawiguna, I. G. M., & Putrama, I. M. (2017). Film Seri Animasi 3D “ Belajar Bahasa Indonesia Bersama Made ” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing Di Undiksha. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 6(1), 1–9.

Purwanto, A., & Hanief, S. (2016). Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi. *Jurnal Pembelajaran Multimedia*, 1(1), 1–6.

Purwanto, A. J. (2014). Pentingnya Mempelajari Teori Organisasi. *Jurnal Teori Organisasi*, 1(1), 1–51.



Putra, H. M., & Purwanto, A. (2015). Pembuatan Film Animasi 2D Yang Berjudul Empat Monster Pada Komunitas Multimedia Amikom Surakarta. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(1), 23–31.

Rofiq, M., & Uzzy, R. F. (2014). Penentuan Jalur Terpendek Menuju Cafe di Kota Malang Menggunakan Metode Bellman-Ford dengan Location Based Service Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 8(2), 49–64.

Rucci, D., Irawati, A. R., & Kurniawan, D. (2016). Pengembangan Prototype Sistem Informasi Manajemen Untuk Jasa Instalasi dan Troubleshooting Jaringan. *Jurnal Komputasi*, 4(1), 1–8.

Ruhimat, R., Hernawati, E., & Siswanto, B. (2017). Aplikasi Forum Jual Beli Dan Lelang Mahasiswa Telkom University Berbasis Android. *Jurnal Aplikasi Berbasis Android*, 3(1), 48–60.

Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Media Pembelajaran*, 1(1), 476–485.

Satyananda, L. V., & Dharma, W. (2019). Paralelisme Kesempurnaan dan Spritualitas dalam Agama Buddha. *Jurnal Pendidikan Agama*, 1(1), 1–10.

Setiawan, D., Lestari, S., Sudarno, D., & Azmi, M. (2018). Pemanfaatan Media Sosial untuk Membangun Sistem E-Learning di SMKN 1 Gunung Talang. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 7–12.

Slameto, A. A., & Pramono, E. (2018). Inovasi Peta Digital Lokasi Bengkel Tambal Ban Untuk Smartphone. *Jurnal Teknologi Informasi*, 13(2017), 1–10.

Subhan, Salempa, P., & Danial, M. (2018). Pengaruh Media Animasi Dalam Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Aktivitas Belajar Pada Materi Keseimbangan Kimia. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 125–141.

Sugihartini, N., Agustini, K., & Pradnyana, I. M. A. (2017). Pelatihan Video Editing tingkat SMK se-Kota Singaraja. *Jurnal Teknologi Komputer*, 6(2), 172–180.

Supriatna, D. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Dan Budi Pekerti Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Siswa Kelas X-IPA Di SMAN 5 Bekasi Pada Tahun 2017/2018. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 125–155.

Wanto, D., Idi, A., & Jamin, A. (2018). Penerapan Non-Corporal Punishment di Madrasah Aliyah : Studi Kasus di MAN 1 Sungai Penuh. *Jurnal Pendidikan Agama*, 3(1), 60–82.

Wijaya, R. yoda, & Purba, K. R. (2018). Pembuatan Game Tower Defense Menggunakan Augmented Reality Dengan Unity Engine dan Vuforia pada Android. *Jurnal Multimedia*, 6(1), 94–100.