

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I. dan Darmawan, D. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ali, M. (2013). *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Angkasa
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan. cetakan-4*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_ (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2002). *Kreativitas dan Keterbakatan. Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- \_\_\_\_\_ (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riyana, C. & Susilana, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Raharjo, M, S. (2014). *Penggunaan Multimedia Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Struktur Kristal*. Bandung : Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia FPTK Teknik Mesin.
- Rusman (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta ; PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sadiman, A.S. dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudarma, M. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- \_\_\_\_\_. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung : Alfabeta
- Supriadi, D. (2001). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.

## Sumber lain

- Arifin, A. Z. (2013). *Pemanfaatan Media Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Shalat Kelas V di SDN 2 Semangkek Klaten Tengah Jawa Tengah*. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Al Jannatan, E. (2014) *Perbedaan Animasi Karakter dan Motion Graphic*. (online). Tersedia di <http://eraaljannatan.blogspot.co.id/2014/09/tugas-1-laporan-pendahuluan-teori-1.html>
- Deni dan Mellita, D. (2014). *Pemetaan Industri Kreatif Dalam Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi Kawasan Urban Di Kota Palembang*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Bina Darma (online). Tersedia di <http://eprints.binadarma.ac.id/2073/> (13 Agustus 2016).
- Kasmadi (2015). *Efektivitas Penggunaan Presentasi Video Aplikasi Youtube Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Bandung : Skripsi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Koran Sindo. (2015) *Bandung Kota Kreatif Dunia UNESCO*. (online). Tersedia di <http://www.koran-sindo.com/news.php?r=0&n=8&date=2015-12-15>
- Purwanti, A dan Haryanto (2015). *Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 1 Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (online). Tersedia di <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/7609/6559>
- Riyana, C. (2007). *Implementasi Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Sekolah*. Jurnal Pendidikan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (online). Tersedia di <http://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/viewFile/5987/5175>
- Sari, O. Z. dan Septiasari, E. A. (2016). *Pentingnya Kreativitas Dan Komunikasi Pada Pendidikan Jasmani Dan Dunia Olahraga*. Jurnal Pendidikan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukarno, I. S. (2014). *Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi*. Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain. ITB