

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdikbud. (1994). *Kurikulum Pendidikan Dasar (GBPP)*. Jakarta.
- Dimiyati. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ding, J. (2011). The Effect of Animation Presentation Strategies on the Achievement of Multimedia Learning.
- Haryanto. (2008). *Dasar Informatika dan Ilmu Komputer*. Yogyakarta: Grafika Ilmu.
- Hofstetter, F. (2001). *Understanding Multimedia*.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Dipetik Mei 15, 2016, dari file.upi.edu: http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI._ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA%20Konsep%20%26%20Aplikasi%20dalam%20Pendidikan.pdf
- Munir, Z. (2002). Metodologi Pengembangan Multimedia Dalam Pendidikan. *Jurnal Mimbar Pendidikan XXI, 2*.
- Pramono. (2008). *Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *INSANIA*.
- Purnomo, D. (2013). *Pemrograman Web Semester 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.

- Rahayu, N. S. (2013). *Desain Multimedia*. Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Rias, Y. (2012). Animation and Prior Knowledge in a Multimedia Application: A case study on Undergraduate Computer Science Students in Learning.
- Rias, Z. (2009). Using 3D Animation in Multimedia Learning for Memory Management Concepts. *International Conference on Signal Processing Systems*.
- Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Roblyer, & Doering. (2013). *Integration technology in Education*. Boston: MA:Pearson.
- Sahmo, B. (2013). *Visi Pendidikan Ki Hajar Dewantara*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sari, S. (2013). Pengaruh Model Team Games Tournament Media Tournament Question Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol.7, No.2*, 1220-1228.
- Senthil Kumar, J. (2012). A Study on the User Interface Design For a Multimedia learning system with emphasis on 3D Animation. *Science And Management*.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suheri, A. (2006). Animasi Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Animasi Multimedia Pembelajaran, Volume 2 - No.1*.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung.

- Tohir, M. (2014, November 30). *pengertian pendidikan*. Dipetik Mei 15, 2016, dari Lebah Master: <http://www.lebahmaster.com/lainnya/pengerian-kata/pengertian-pendidikan>
- Trianto. (2009). *Mendesai Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- UPI. (2015). *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: UPI.
- Utami. (2007, Desember 10). *Animasi Dalam Pembelajaran*. Diambil kembali dari Animasi Dalam Pembelajaran: <http://www.slideshare.net/Edybioners/penggunaan-media-animasi-dalam-model-pembelajaran-kangsung-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-biologi-siswa-kelas-vii3-smp-13-makasar.html>
- Wenxin, K. (2008). Effects of contextal cues and support Requirements of Multimedia Animation on Children's English Learning.