DAFTAR PUSTAKA

[1] D. A. RI, *Alhidayah : Al-quran Tafsir Per Kata*. Tanggerang: PT.KALIM.

[2] U. 45, *Amandemen Lengkap UUD 45*. Jakarta: Pustaka Sandro Jaya.

[3] "EVALUASI KUALITAS INSTRUMEN TES DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI MAN 2 KOTA BATU," *Jurnal Geografi*, 2016.

[4] Cecep Kustandi – Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran ; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.

[5] Aditya, *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.

[6] Elisa Wulandari, *Pengembangan Desain Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Prezi Pada Standar Kompetensi Korespondesi Bahasa Indonesia SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran, Skripsi Sarjana Pendidikan Universitas*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.

[7] I Gde Wawan Sudatha dan I Made Tegeh, *Desain Multimedia Pembelajaran*. UPG, 2013.

[8] Dony Ariyus, *Keamanan Multimedia – Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta, 2009.

[9] "KOMPARASI PENGGUNAAN MEDIA GOOGLE EARTH DENGAN PETA DIGITAL PADA MATERI PERSEBARAN FAUNA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 SEMARANG," *Jurnal Geografi*, 2011.

[10] Aditya, *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal*. Yogyakarta: Andi, 2009.

[11] Zaharuddin G.Djalle – Fauzi Martha Gurnia, *CINEMA 4D : 3D Modelling*

& Animation. Bandung: Informatika, 2011.

[12] Mas Rozie, "Sekilas tentang Cinema 4D." [Online]. Available: http://fast-dsign.com/sekilas-tentang-cinema-4d.html.

[13] Andi Sunyoto, *Adobe Flash +XML = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: Andi, 2010.

[14] Mikael Sugianto, *Seri Belajar Cepat : Adobe After Effect CS5*. Yogyakarta: Andi, 2012.

[15] Edi S.Mulyanto, *Lebih Kreatif dengan Adobe Photoshop CS4*. Yogyakarta: Andi, 2008.

[16] Wahana Komputer, *Mengolah Sound dengan Adobe Audition 2.0*. Yogyakarta: Andi, 2007.

[17] M. P. Dr.Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.

[18] Dadang Supriatna dan Mochamad Mulyadi, *Konsep Dasar Desain Pembelajaran, Bahan Ajar untuk Diklat E-Training PPPPTK TK dan PLB.* 2009.

[19] Yuni Afriyani Anisa, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game untuk Mata Pelajaran TIK. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer*. FPMIPA. UNP, 2012.

[20] Iwan Binanto, *MULTIMEDIA DIGITAL, Dasar Teori + Pengembangannya*. yogyakarta: Andi Offset, 2010.

[21] M.HAVIZ, "RESEARCH AND DEVELOPMENT PENELITIAN DI BIDANG KE PENDIDIKAN YANG INOVATIF, PRODUKTIF DAN BERMAKNA," *RESEARCH AND DEVELOPMENT PENELITIAN DI BIDANG KE PENDIDIKAN YANG INOVATIF, PRODUKTIF DAN BERMAKNA*, 2013.

[22] and M. A. R.Sagita,F. Azra, “Pengembangan Modul Konsep Mol Berbasis Inkuiri Terstruktur Dengan Penekanan Pada Interkoneksi Tiga Level Representasi Kimia Untuk Kelas X Sma,” *J.Eksakta Pendidik*, vol. 1, p. 25, 2018.