DAFTAR PUSTAKA

Amerta, I. M. (n.d). *Pengembangan Pariwisata Alternatif.* Surabaya: Scoopindo Media Pustaka.

Arifan, A (2021) Mengembangkan Media Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian.*

Arif, H. (2019). *Teknik Pembuatan Presentasi Menggunakan Power Point & Swishmax.* Yogyakarta: Informatika.

Cahyadi, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Jurnal Riset Guruan dan Inovasi Pembelajaran Matematika*.

Desrianti, R. d. (2021). Animasi Dengan Gambar Bergerak Meningkatkan Daya Tarik Program Promosi. *Jurnal Pasca Sarjana Magister Teknik Informatika STMIK Raharja1, 10*(1), 114-126.

Djamarah, S., & Aswan, Z. (2019). *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

Fatirul, A. N., & Djoko, A. W. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Guruan dan Guru).* Banten: Pascal Books.

Hendriyani, Y. (2021). Persepsi Penggunaan Swishmax Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Oleh Guru Sekolah Dasar di Gugus 3 Kamang Magek Kabupaten Agam. *Jurnal Teknologi Informasi & Guruan, 10*(3), 101-106.

Krismon, F. H., Mohammad, Z., & Arda, P. P. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis Swishmax Materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan dengan Penguatan Karakter Tanggung Jawab di Kelas V. *Wahana Sekolah Dasar, 28*(2), 68-75.

Kuryanti, S. (2020). Perancangan Animasi Interaktif Tata Cara Pelaksanaan. Wudhu dan Sholat Wajib. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*.

Kusumawati, F., & Hendra, M. A. (2022). Uji Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi pada Materi Proses Metabolisme Kelas XII. *Seminar Nasional Sanata Dharma Berbagi*, 1060-1068.

Maydiantoro, A. (2021). Model-model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Guru Indonesia*.

Nurfadhillah, dkk. (2021). *Media Pembelajaran SD.* Sukabumi: CV Jejak.

Oktarina, S, Oktavia, M, & Pratama, A. (2022). Pengembangan E-Modul Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 1 Air Salek. *Jurnal Guruan dan Konseling.*

Ponza, P. J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH, 6*(1), 9-19.

Priyanda, R., Fadhelina, N., & Ariska, R. (2020). Optimasi Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Prosedur Pengembangan Sistem Pembelajaran (PPSI). *Jurnal Dimensi Matematika* .

Riska, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Swishmax di MIN 2 Palembang. *Journal AL-MUDARRIS, 2*(2), 186-210.

Rori, J. (2020). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D. *E-Journal Teknik Informatika, 8*(1).

Sagala, S. (2018). *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Guruan.* Bandung: Alfabeta.

Sari, R. U. (2020). Swishmax Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Aljabar. *J. Pijar MIPA, 15*(3), 280-287.

Slameto. (2019). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sudirman, R. R., & Amung, H. (2018). *Media Guruan.* Jakarta: Grafindo Persada.

Sudjana. (2019). *Metoda Statistika.* Bandung: Tarsito.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2020). *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. (2021). *Metode Peneltian Guruan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).* Pekalongan: Nasya Expanding Management.

Suwardi. (2021). *Manajemen Pembelajaran.* Surabaya: Temprina Media Grafika.

Suyitno, H. I. (2021). *Memahami Tindakan Pembelajaran.* Bandung: Refika Aditama.

Wardiah, D. (2016). Nilai-nilai Pendidikan Pada Novel Pak Guru Karya Awang Suryo. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*, 210-225.