

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M. and Istiqomah, A. 2021. “Analisis Muatan Hots dan Kecakapan Abad 21 pada Buku Siswa Kelas V Tema Ekosistem di Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*, 5(4), pp. 2069–2081.
- Abdul, Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Afifah, Ghina. 2019. *Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Animate CC Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Unnes.
- Agung, A. A. 2017. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. 2017. *Statistik Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Agung, A. A. 2018. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Agung, A. A. G. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Agus Suheri. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec Media Komputindo.
- Aini, Nur dan Puspitasari, Widya. 2016. “Hubungan Fungsi Kognitif dengan Kualitas Hidup pada Lansia di Kelurahan Barusari Kecamatan Semarang Selatan”. *Jurnal Keperawatan*, Volume 7, Nomor 1 (hlm. 6-12).
- Alfiansyah, M. F., Adi, E. P. and Soepriyanto, Y. 2022. “Pengembangan Multimedia Interaktif Ipa Dengan Fitur Feedback Untuk Siswa Kelas VIII”. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), pp. 22–31. doi: 10.17977/um038v5i12022p022.
- AndiPrastowo. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Ariani, N. K. and Ujianti, P. R. 2021. “Media Video Animasi untuk Meningkatkan *Listening Skill* Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), p. 43. doi: 10.23887/paud.v9i1.35690.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asrori, Mohammad. 2013. “Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran”. Tersedia pada: <https://media.neliti.com/media/publications/146275-ID-pengertian-tujuan-dan-ruang-lingkup-stra.pdf>. (Diakses tanggal 6 Desember 2021).

- Ayip S, Moh. 2003. *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Fisika*. Skripsi (tidak diterbitkan) Upi Bandung.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bayonet. 2020. *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Joyful Learning Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas XI Mipa Sma Muhammadiyah Palopo*. Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Budiarsini, Kadek. 2020. “Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Tema Diri Sendiri Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Kelas 1 Semester Ganjil (Studi Kasus Di: SD Negeri 2 Tukadmungga)”. *Karmapati*, Vol 9, No 1 (hlm. 1-7).
- Daryanto, dan Mulyo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dasmo, Lestari, A. P. and Alamsyah, M. 2020. “Peningkatan hasil belajar fisika melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis ispring suite 9”. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1(1), pp. 99–102.
- Depdiknas. 2002. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning (CTL))*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah.
- Desi, N. and dkk. 2021. *Masyarakat Cita: Konsepsi dan Praktik*. Makassar: Liyan Pustaka Ide.
- Dewi, Risda dkk. 2016. “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali untuk Siswa Kelas III”. *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 4(2).
- Dina Fitriana. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia DI MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang*. Skripsi Prodi Guru Madrasah Ibtidaiyyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Dinas Kebudayaan Provinsi Bali. 2018. *Peraturan Daerah Provinsi Bali No 1 Tahun 2018 Tentang Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali*.
- Dwiyi, G. 2020 “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V”. *Jurnal EDUTECH*, Vol. 8, pp. 33–48.
- Dzakwan, N. 2020. “Konsep, desain, perbandingan kelebihan dan kekurangan, implikasi dari media pembelajaran animasi”. *Researchgate*, (May), pp. 8–11.
- Firmadani, F. 2020. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0”. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), pp. 93–97.
- Gagne, R.M. & Briggs, L.J. 1974. *Principles of Instructional Design*. New York: Holt Rinehart and Winston Inc.

- Giri, M. A. 2017. "Pelestarian Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali Melalui Pengoptimalan Tripusat Pendidikan". *PURWADITA*, Vol. 1(1), pp. 27–32.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Hamidi, K. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah". *Journal on Education*, 5(2), pp. 5289–5296. doi: 10.31004/joe.v5i2.1098.
- Hannafin dan Peck. 1988. *The design, development and evaluation of instructional software*. New York: Mc.Millan.
- Haryoko, Supto. 2012. "Efektifitas Pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran". *Jurnal Edukasi*, Vol. 5 No. 1 tahun 2012.
- Hasibuan, N. 2016. "Implementasi Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam". *Darul 'Ilmi*, Vol. 04(01), 22–39.
- Hayat, M. S. *et al.* 2019. "Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Multimedia Interaktif dengan Buku Teks Dalam Pembelajaran Biologi di SMA". *Jurnal Mangifera Edu*, 4(1), pp. 62–71.
- Hidayati, N. F. 2022. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Kelas VI MI Al Firdaus Kota Bekasi Pada Konsep Perkembangbiakan Vegetatif Alami Tumbuhan Melalui Pendekatan Kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*)". *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, Vol. X(11), pp. 1071–1081.
- Ismail, Bastiar. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes*. Skripsi Prodi Teknologi Pendidikan, FIP Unnes.
- Jatiyasa, I. W. 2019. "Komunikasi Bahasa Bali dalam Paruman Adat di Desa Bunutan Karangasem (Perspektif Sosiolinguistik)". *Jurnal Imlu Sosial dan Humaniora*, Vol. 2, No. 1, pp. 187–202.
- Jerry, Putu, dkk. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar". *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol 6, No 1 (hlm. 9-19).
- Johnson E.B. 2002. *Contextual Teaching & Learning, What it is and why it's here to stay*. California: Corwin Press, Inc.
- Koyan, I. W. 2011. *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kustandi, Cecep dan Darmawan, Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta : Kencana.
- Limbong, Tonni dan Napitupulu, Efendi. 2020. *Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10.*. Medan : Yayasan Kita menulis.
- Limbong, Tonni dan Simarmata, Janner. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Medan : Yayasan Kita menulis.

- Lolita Nora Br Tarigan. 2021. *Analisis Belajar Mandiri Siswa Kelas V SD Negeri 047164 Seberaya Kab.Karo Tahun Pelajaran 2020/2021*. Skripsi Universitas Quality Berastagi.
- Mayasari, E. 2022. “Konsep Contextual Teaching And Learning Dalam Upaya Menciptakan Iklim Belajar Mengajar Menyenangkan Dan Bermakna”. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 1(1), pp. 1–23.
- McGraw, Ibiz Fernandez. 2002. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. California: Hill/Osborn.
- Moh. Ayip S. 2003. *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Fisika*. Skripsi, (tidak diterbitkan) UPI, Bandung.
- Munir. 2013. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Nadzif, M., Irhasyurna, Y. and Sauqina, S. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP”. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), pp. 17–27. doi: 10.55784/jupeis.vol1.iss3.69.
- Nanik Rubiyanto. 2010. *Strategi Pembelajaran Holistik di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nimah, Zulfatun. 2013. *Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Pemahaman Shalat Fardlu Pada Siswa Kelas II MI Al-Mujahidin Gumalar Adiwerna Tegal*. Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Nuha, N. U. 2021. “Penerapan Video Animasi Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Terpadu Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Mlarak Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021”. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurhasanah, Siti. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Floods and Ground Water Infiltration Phenomena (Flogwip) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Materi Lapisan Bumi dan Bencana Pada Siswa Kelas VII SMP/MTS*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nurrita, Teni. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Misykat*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 171-187).
- Nursalam, and A. Fallis. 2013. “Video Animasi.” *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9):1689–99.
- Pradipta, I.B.Y.S., dan I. G. M. Darmawiguna. 2015. “Pengembangan Aplikasi Game Basa Bali Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Android”. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 4(5).
- Pramudito, Aria. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan*

- Pekerjaan dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen*. Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, UNY.
- Pratidhina, Elisabeth. 2019. *Cara Mudah Menyusun Media Pembelajaran Fisika Interaktif Berbasis Android dengan Adobe Animate*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Pratiwi, N. I. 2022. “Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan”. *Jurnal Basicedu*, 6(4), pp. 7257–7264. doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3468.
- Purnama, I. 2018. “Sutindih ring basa Bali: sinergi pemerintah dan lembaga non-pemerintah dalam usaha melestarikan bahasa Bali”. *Kongres Bahasa Indonesia*.
- Putra, Didik Prawira. 2021. “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), pp. 325–338. doi: 10.38048/jipcb.v8i2.344.
- Rianto, A. Dkk. 2022. “Pengaruh Video Keteladanan pada Kanal Youtube Terhadap Pertumbuhan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, Vol. 2(2), pp. 385–394.
- Rochiman, Siti. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi pada Pokok Pembahasan Keliling dan Luas Segitiga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Rohani, Achmad. 1997. *Media Instruksional Interaktif*. Cetakan Pertama. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sabil, Husni. 2011. *Penerapan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Materi Ruang Tiga Dimensi Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (MPBM)*. Skripsi (tidak diterbitkan) Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UNJA.
- Salahuddin, Husein. 2020. *Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Di MTS. Nurul Huda Ketambul, Tuban*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sari, Vivi Melina. 2019. *Pengembangan Multimedia Berbasis Android untuk Kompetensi Dasar Pengukuran Listrik di Sekolah Menengah Kejuruan*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. 1994. *Instructional technology: the definition and domains of the field*. (Terjemahan Yusuf Hadi Miarso, Dewi S Prawiradilaga & Raphael Rahardjo. IPTPI, Unit Percetakan UNJ).
- Serma, Nyoman. 2021. “Dampak Positif dan Negatif Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 5 Nomor 1 2021, pp 43-48.

- Sharon E, dkk. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Siwi, Utamingtyas. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan, Panjatan, Kulon Progo*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Smith, B. P. 2010. “Instructional Strategies In Family And Consumer Sciences: Implementing The Contextual Teaching And Learning Pedagogical Model”. *Journal of Family & Consumer Sciences Education*, 28(1), 23-38.
- Sofyan, Gusarmin dan Amiruddin B. 2007. *Modul Diklat Profesi Guru Model-Model Pembelajaran I*. Kendari: Universitas Haluoleo.
- Suantari, Eka. 2016. *Dunia Animasi*. Denpasar Timur: Penerbit Mii Art.
- Subagia, Nyoman. 2021. *Pendidikan Karakter: Pola, Peran, Implikasi dalam Pembinaan Remaja Hindu*. Badung: Nilacakra.
- Sudarma, I. K. and Adrianus, I. W. I. Y. 2022. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Informasi Memproses Konten Digital Berbasis Teori”. *Jurnal Internasional Pendidikan Dasar*, Vol. 6(1), pp. 118–126.
- Sudarma, dkk. 2015. *Desain Pesan: Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudatha, I Gde Wawan & Tegeh, I Made. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta. Media Akademi.
- Sugiyono, 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Syaiful Sagala. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Syarifudin, Septian. 2020. “Impelementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, Volume 5 No. 1 (hlm. 31-34).
- Tarna, Ayu. 2021. *Komunikasi Penyiaran Radio Genta Berbasis Budaya Bali: Perspektif Komunikasi Antarbudaya*. Badung : Nilacakra.
- Ulin Nuha, Nevia. 2021. *Penerapan Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021*. Skripsi Jurusan Pendidikan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Wahyuono, Hendra Eka. 2017. *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III SDN Lowokwaru 1 Malang*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Wibawanto, Wandah. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: Penerbit LPPM UNNES.
- Winaldi, Roza dan Maimunah. 2019. “Android Pada Materi Perbandingan Trigonometri”. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 03(02), pp. 513–524.
- Yogiyatno, W. 2013. “Pengembangan Multimedia Interaktif Kompetensi Dasar Mengoperasikan Software Basis Data untuk SMK Negeri 1 Seyegan”. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(3), 391-404.

