

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2). <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020).
- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2020). Visualizing the stages of the educational research methodology into animation infographics for vocational students. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3). <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i3.22017>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1). <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Ardhianti, F. (2022). Efektifitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(1), 5-8.
- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi Dan Komunikasi Di Era Media Baru Digital. *Channel: Jurnal Komunikasi*, 7(1). <https://doi.org/10.12928/channel.v7i1.13017>
- Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE Life Sciences Education*, 15(4). <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 5(2), 119-124.
- dapoeranimasi. (2018, Januari 3). *12 Prinsip Animasi*. Retrieved from <http://dapoeranimasi.com/>: <http://dapoeranimasi.com/>
- Dr. Rahmat Hidayat, M. (2019). *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasinya”*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Ekaputra, P. W., Sindu, I. G. P., & Suyasa, P. W. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Agama Hindu Mengenai Sad Ripu Studi Kasus Kelas Vi (Enam) Sd Negeri 1 Kalibukbuk. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.37720>

- Gregory, R. J. 1992. *Psychological Testing: History, Principles and Applications*. Allyn and Bacon: Boston.
- Gunada, I. W. A., Dyatmika, G. E. P., & Weda, G. L. N. (2021). Pelatihan Dan Pembelajaran Aksara Bali Pada Anak-Anak Di Pasraman Amerta Sanjiwani. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2). <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4136>
- Hawari, N. A., & Dwika Putra, E. (2022). Analisis Perbandingan Metode Multimedia Development Live Cycle Pada Augmented Reality. *Jurnal Media Infotama*, 18(1).
- Ismantohadi, E., Edi Nugroho, L., & Suning Kusumawardani, S. (2015). Prototipe Sistem E-Learning dengan Pendekatan Gaya Belajar VARK (Kasus: Politeknik Indramayu). *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 4(3). <https://doi.org/10.22146/jnteti.v4i3.156>
- Jayanto, Y. S. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Karwono, M. &. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1). <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2). <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Lubis, A. R. (2020). Perangkat lunak Aulia Rahmah Lubis.
- Mariani, I., Wahyuni, D. S., & ... (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di Kelas Xi Smk .... *Jurnal Pendidikan ...*, 17(2).
- Mayer, R. E., Fiorella, L., & Stull, A. (2020). Five ways to increase the effectiveness of instructional video. *Educational Technology Research and Development*, 68(3). <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09749-6>
- Nurhadi, N. (2020). Transformasi Teori Kognitivisme dalam Belajar dan Pembelajaran. *BintanG*, 2(1), 16-34.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.

- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Pratiwi, N. K. S., & Oktarina, P. S. (2018). Pentingnya Pelestarian Bahasa Bali Pada Pendidikan Formal. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa dan Sastra*, 8(2).
- Purwanto, I. H., Qodarsih, L., Majid, F. H., & Syamrahmarini, K. A. (2019). Implementasi Pose To Pose Pada Simulasi Gerak Panda Berjalan Dengan Teknik Frame By Frame. *Explore*, 9(1). <https://doi.org/10.35200/explore.v9i1.164>
- Puspita, I. (2017). Efektivitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam kelas viii-1 di smp negeri 9 tangerang selatan.
- Putranadi, K., Wahyuni, D. S., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Pernapasan Dan Ekskresi Manusia Untuk Kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36773>
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2). <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/edsence.v1i1.17957>
- Sari, B. K., Herdajanti, A. F., Puspiananti, R. Y., Shifa, D., Muzzamil, M. K., & Oktafiyani, M. (2021). Video Animasi 2D sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab pada TPQ Al Huda Wonodri Semarang. *Jumat Ekonomi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2).
- Savitri, H., Sundari, R., Marlina, I., Siggi, E., & Hernanda, R. (2021). Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Sebagai Solusi Pembelajaran di Tengah Pandemi COVID-19. *Indonesian Journal of Counseling and Education*, 2(1).
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>

- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *HUMANIKA*, 19(2). <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Graha Ilmu.
- Tambunan, I. R. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi lectora inspire untuk mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik kelas X di SMK Swasta IMELDA MEDAN.
- Tessmer (1998). *Planning and Conducting Formative Evaluations*. Philadelphia: Kogan Page.
- Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).
- Wahyu Purnomo, W. A. (2013). *Teknik Animasi 2 Dimensi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1). <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>

