

## DAFTAR PUSTAKA

- Achlina, L., & Suwardi, P. (2011). *Kamus Istilah Pertelevisionian*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Adnyani, K. E., dkk. 2020. The Development of Educational Videos to Deliver Topics in Japanese Sociolinguistics Course. *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, Singaraja: Atlantis Press.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital–Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.
- Dewi, N. K. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal . *Jurnal Edutech*.
- Fitri, N., Darmawan, S., & Siagiyanto, B. (2022). Developing Animation Videos As Learning Media For Students Speaking. *Journal of English and Entrepreneurship*, Volume 2 Nomor 1.
- Nurajizah, S. (2016). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu- Anak-Anak Berbasis Multimedia. *Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 3(2).
- Nurkencana, W., & Sunartana. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* , volume 3.1.
- Ranang A.S., B. H. (2010). *Animasi Kartun dari Analog sampai Digital*., Jakarta: PT. Indeks.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Islam.
- Sanjaya, W. (2008). *Pendidikan Matematika Realistik: Suatu Pendekatan Alternatif Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shalih & Irfansyah. (2020). Perancangan Game Berbasis Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 83-92.
- Sugiarto, Shinta (2018) *Pengembangan media pembelajaran matematika untuk siswa kelas II SD materi penjumlahan dan pengurangan berbasis metode Montessori*. Skripsi thesis, Sanata Dharma University.
- Syafitri Asni, d. (2018). An Application of Powtoon as a Digital Medium: Enhancing Students' . *International Journal of Multicultural*, 295-317.
- Wati, E. R. (2016 ). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Grup.

# LAMPIRAN-LAMPIRAN

