

DAFTAR PUSTAKA

- Ailsa Salsabila, C. (2020). Pembelajaran Menggunakan Augment Reality Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 20–37. <http://jurnal.ikipmataram.ac.id/index.php/jtp/article/view/2850>
- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Rajawali Pres.
- Ayuningtyas, I. (2018). Media Pembelajaran Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Ilmu Komputer, System Embedded & Logic*, 6(1), 85–94.
- Binanto. (2010). *Multimedia Digital*. CV Andi Offset.
- Bonafix. (2014). *Animasi 3 D Profesional dengan Maya*. PT Elex Media Komputindo.
- Dematra. (2018). *Pembuatan Film*. Bhuana Ilmu Populer.
- Dhori, M. (2021). Analisis Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Belajar Mengajar di SD Negeri 7 Kayuagung. *Analisis Teori Belajar Behavioristik Analisis Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Belajar Mengajar Di SD Negeri 7 Kayuagung*, 110–124.
- Divayana. (2017). *Asesmen dan Evaluasi* (1st ed.). Undiksha Press.
- Diwangkara. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi Baca Tulis Bergambar Untuk Anak Tunagrahita. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 5(1).
- Ernawati, N. (2018). Penerapan Ajaran Tri Kaya Parisudha Dalam Pembentukan Perilaku Yang Baik Terhadap Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2615–0891), 43.
- Hartini. (2017). Pengembangan Film Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, Volume 14(2)*, 157–167.
- I Ketut Sudarsana. (2018). *Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Implementasi Kurikulum Di Sekolah (Persepektif Teori Konstruktivisme)*. 1, 99–117.
- Jaman. (2016). *Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- LESILOLO, H. J. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186–202. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>

- Saputra. (2016). Film Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2015 / 2016. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 5(2).
- Suarmika. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Film Pendek Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V di SDN 4 Banyuning Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 9(2), 269–280.
- Sugihartini. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Undiksha Press.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Suhardana. (2014). *Tri Kaya Parisudha*. PARAMITA.
- Sukma, D. (2017). “Pengembangan Film Pembelajaran Perubahan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 2 Gesing.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Volume 14(1), hal 30-39.
- Susanto. (2014). *Teori Belajar dan Mengajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Susilana. (2013). *Media Pembelajaran*. CV WAHANA PRIMA.
- Widjaja. (2012). *Video Editing*. PT RajaGrafindo Persada.
- Yanto, M., & Syaripah. (2017). Penerapan Teori Sosial Dalam Menumbuhkan Akhlak Anak Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Rejang Lebong. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 65–85.
- Yasa. (2015). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi “Ayo Kita Mengenal Binatang” untuk Anak-Anak di TK Laksamana Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4(5).