

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes*. Digilib Unnes, 1(2) 1–39.
- 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), 62–78. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v4i1.18403>
- Anisa & Sunarti. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaranana Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 SD*. *Jurnal Universitas PGRI Yogyakarta*, 1(1), 2–4.
- Depdiknas, (2003). *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Retrieved from https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf. (diakses pada tanggal: 23 Mei 2019).
- Dewi, L. M. I., & Rimpiati, N. L. (2016). Efektivitas penggunaan media pembelajaran video interaktif dengan seting diskusi. *Jepun*, 1(1), 31–46.
- E. Prasetya, Mustika, & Pratiwi, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121–126.
- Eko, Subiantoro. (2013). *Simulasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Herawati, P. (2016). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif untuk pembelajaran konsep mol di kelas X SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, Vol. 3 No., Hal. 168–172.
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>
- Jerry, Jampel, & Sudarma. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V. S., Mulu, H., Ningsi, G. P., & Ali, F. A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemic Covid-19. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 63–73. <https://doi.org/10.24929/lensa.v10i2.112>

- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Matematika, 7(1), 91–95.
- Khotimah. (2017). *Hubungan Media Pembelajaran Dan Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SBK Materi Gambar Ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali*. Digilib Unnes, 1(2), 1-11.
- Kurniawan, D. C. (2018). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari Malang*. JINOTEP, 4(2), 119–120.
- Manik. (2017). *Pengembangan Media Film Pembelajaran Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah*. Digilib Unnes, 1(2), 1–28.
- Mawan, A. Nugroho. (2011). 12 Prinsip Animasi, 8. Retrieved from <https://www.mawan.or.id/files/pdf/12PrinsipAnimasi.pdf%0Ahttp://oprekzone.com/12-prinsip-animasi/> (diakses pada tanggal : 23 Mei 2019)
- Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12. <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>
- Mulia & Sugiarto. (2017). *Media Pembelajaran Mengenal Perangkat Keras Komputer Untuk Siswa Kelas IV SDN Tugu Utara 07 Pagi*. SIMNASIPTEK, 1(1) 76–83.
- Musfiqon. 2016. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Nurhayati, I., Khumaedi, M., & Yudiono, H. (2018). The Effectiveness of the Use of Video Media on Learning on the Competence of Scalp and Hair Care of Vocational High School Students of Beauty Department. *Journal of Vocational and Career Education*, 3(1), 66–72. <https://doi.org/10.15294/jvce.v3i1.15388>
- Putri, W. N. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah*. Journal of Arabic Education and Literature, 1(1), 1–16.
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Pustaka
- Saputra, Wirawan, & Resika. (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), 3–5.
- Sirna, I. W. (2018). *Pemanfaatan Multimedia Presentasi dan Media Cetak dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu*. Jurnal Penjaminan Mutu, 4, 115–116.

- Sonjaya. 2016. Materi 03 Storyboard. Retrieved from Docslide: <http://dokumen.tips/documents/materi-03-story-board.html> (diakses pada tanggal: 25 Mei 2019)
- Subagia, I. N. (2016). *Etika Sebagai Dasar Pengendalian Diri Manusia*. Jurnal Penjaminan Mutu, 1(1), 91-94.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Toni. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Program Study BIPA Di Universitas Pendidikan Ganेशha*. Janapati, 11-12
- Vadia, P., Riandini, A., Sudatha, I. G. W., & Parmiti, D. P. (2020). Korelasi antara Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 468–478. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v8i3.26072>
- Wahyuningtyas, D. P., & Roziah, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis sensory carpet untuk pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun. *Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 119–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.18860/preschool.v1i2.9151>
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Vol. 91*. Jember - Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

