

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, Bastiar Ismail. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes*. (<http://lib.unnes.ac.id/24027/1/1102411080.pdf>). Diunduh tanggal 29 September 2021.
- Adnan, Evita, dkk. (2016). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Akhadiyah, Sabarti. (2000). *Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Al-Khayyat. (2015). "The Impact of Directed Listening Thinking Activity (DLTA) on Developing University Students Listening Competencies", *International Journal of English and Education*, 4(4), 39.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- AS, Ranang, dkk. (2010). *Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Penerbit Indeks.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Bonk, W. J. (2012). "Second Language Lexical Knowledge and Listening Comprehension", *International Journal of Listening*, 14(1), 14–31.
- Chumairoh, Kartika Ardi. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng untuk Pembelajaran Menyimak Cerita di Kelas III SDN Sukabumi VI Probolinggo", *JOB (Jurnal Online Baradha)*, 17(1), 367-385.

- Damayanti, Maryam Isnaini. (2021). *Pengembangan Media Kalender Dongeng Untuk Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. (<http://eprints.umg.ac.id/4960/>). Diunduh tanggal 01 Oktober 2021.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Djuanda, Dadan. (2008). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Latifah.
- Driscoll, M. P. (1994). *Psychology of Learning for Instruction*. Boston: Allyn and Bacon.
- Handayani, Reni Syamsi. (2018). *Pengembangan Media Boneka Dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng Kelas II C SD Negeri 11 Indralaya*. (<https://repository.unsri.ac.id/13295/>). Diunduh tanggal 17 September 2021.
- Hidayah, Emi. (2011). Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. (<http://lib.unnes.ac.id/7507/1/10261a.pdf>). Diunduh tanggal 15 Januari 2023.
- Hijriyah, Umi. (2016). *Menyimak Strategi dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*. Lampung: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung.
- Ibrahim, Idy Subandy. (2011). *Budaya Populer sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Jatiyasa, I Wayan. (2012). "Pengajaran Keterampilan Menyimak di Sekolah Dasar", *Jurnal Lampuhyang*, 3(2), 58.
- Karomah, Neli. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Toontastic 3d Pada Materi Pencemaran Lingkungan*. (<http://digilib.uinsgd.ac.id/46677/>), Diunduh tanggal 08 Maret 2022.

- Kucirkova, Natalia. (2019). "Children's agency by design: Design parameters for personalization in story-making apps", *International Journal of Child-Computer Interaction* 21,112-120.
- Kulsum, Umi. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran yang Menarik*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- M. Suyanto dan Yuniawan A. (2006). *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi.
- Madsen, Roy. (1996). *Animation Film Concepts. Methods and Uses*.
- Mufarrohah, Lailatul. (2020). "Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi Untuk Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNESA*, 8(5), 861-871.
- Nafi'ah, Siti Anisatun. (2018). *Model-model pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Noerjannah, Dewi Rahmawati. (2020). *Kesulitan Menyimak Siswa Kelas Rendah Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. (<http://eprints.ums.ac.id/86352/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>). Diunduh tanggal 11 September 2021.
- Nur'aini, Umri dan Indriyani. (2008). *Bahasa Indonesia Untuk SD Kelas V*. Jakarta: Depdiknas.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak*. Yogyakarta: UGM Press.
- Parera. J. D. (1997). *Linguistik Edukasional*. Jakarta: Gramedia.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.
- Pratiwi, Rentika Widhi. (2021). "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 9(8), 2969–2982.
- Putri, Anisa Windari Septiani. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6*

- Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD.* (<http://repository.upy.ac.id/1053/>). Diunduh tanggal 17 September 2021.
- S. Hanum dan M. Fakhur S. (2021). *Keterampilan Menyimak dan Berbicara: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: K-Media.
- Safitri, Desy, dan Ika Lestari. (2021). "Web-Based Animation Video for Student Environmental Education at Elementary Schools". *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(11), 68.
- Sarumpaet, Riris K. (1976). *Bacaan Anak-anak: Suatu Penyelidikan Pendahuluan ke dalam Hakekat, Sifat, dan Corak Bacaan Anak-Anak Serta Minat Anak pada Bacaannya*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Shofira, Maulita Nienda. (2022). "Pengembangan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita untuk Kelas IV SD", *Nusantara Hasana Journal*, 2(6), 5-9.
- Sobur, Alex. (2004). *Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. (2006). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Spratt dan Bruce. (2011). *Essentials of Literacy From 0-7 Years 2nd edition*. London: SAGE Publications.
- Subyantoro. (2007). *Model Bercerita: Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Sudrajat. (2010). *Media Animasi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, Atwi. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.

- Tarigan, H, G. (2013). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2018). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Vaughan, Tay. (2006). *Multimedia: Making It Work*. Yogyakarta: Andi.
- W. Anderson L dan KrathwohL D. R. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, pengajaran dan Aessesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*-Terjemahan Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahyu, Marheni Dwi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mendengarkan Cerita Rakyat dalam Format Film Animasi bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara. (<http://lib.unnes.ac.id/32022/1/2601411134.pdf>). Diunduh tanggal 01 Desember 2023.
- Zuhro, Aminatu. (2021). *Pengembangan Media Shadow Puppets Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fabel Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar*. (<http://eprints.umg.ac.id/4960/>). Diunduh tanggal 01 Oktober 2021.
- Zulmi, Faishal Aji dan Isa Akhlis. (2020). "Pengembangan LKPD Berekestensi EPUB Berbasis Discovery Learning Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik", *Unnes Physics Education Journal*, 9(2), 211.