

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2), 119 - 126. doi:<https://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>
- Alda Vania Pramesthi. (2021). Pengembangan Buku Cerita Anti Perundungan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 10(2), 83-92.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/view/43166>
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 76-83.  
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnaskip/article/view/781>
- Anggriani, N. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1).  
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/7409>
- 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: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.  
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/download/12905/8062/>
- Arsyad, & Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, & Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawi, M. H. (2019). Pengaruh Perundungan Terhadap Perilaku Mahasiswa. *Jurnal Sinestesia*, 9(1), 33-39.  
<https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/46>
- Aulia Afridzal. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231-247.  
<https://ejournal.bbq.ac.id/tunasbangsa/article/view/949>
- Aqib, & Zainal. (2013). Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Yrama Widya.

- Bishop, & Michael. (2013). *A Brief History of Motion Graphics*. Rotovision
- Cecep Kustandi, & Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual & Digital* (2nd ed.). Ghalia Indonesia.
- Cecep Kustandi, & Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). KENCANA.
- Community Development: *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 4(2), 93-109. <http://dx.doi.org/10.21043/cdipmi.v4i2.8787>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Dale, & Edgar. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching*. Dryden Press.
- Dila Rukmi Octaviana, Sutomo, M., & Mashudi. (2022). Model Pembelajaran Dick and Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Tawadhu*, 6(2), 114-126. <https://doi.org/10.52802/twd.v6i2.344>
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2). <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408>
- Ina Magdalena, Amalita Aziah Septiarini, & Siti Nurhaliza. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 241–265. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Irfan Fauzi, Faisal, Muhammad Zulham Munthe, & Neliwati. (2023). Model Pembelajaran Dick And Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran Pai. *Qalam Lil Athfal*, 1(1). <https://ejournal.stita.ac.id/index.php/QLA/article/view/97>
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. 2023. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2023 Tentang Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan. Pasal 6. Jakarta.

- Lasseter, & John. (1987). Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation. *SIGGRAPH Computer Graphics*, 21(4), 35-44
- Linda Anisa. (2023). *Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android Tentang Perilaku Perundungan Fisik Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama*.
- Masnurrima Heriansyah, Dwi Nugroho Hidayanto, & Srigustina. (2023). Pengembangan Panduan Keterampilan Self-Concept Dengan Teknik Psikodrama Untuk Mencegah Perilaku Perundungan Pada Peserta Didik. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(01), 303–309. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.5314>
- Mayer, & Richard E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Miranda, D. (2019). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS KARAKTER CINTA TANAH AIR UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>
- Mufrihah, A. (2016). Perundungan Reaktif di Sekolah Dasar dan Intervensi Berbasis Nuansa Sekolah. *Jurnal Psikologi*, 43(2), 135. <https://doi.org/10.22146/jpsi.15441>
- Munir. (2012). *Multimedia : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. CV. Alfabeta.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Al-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <http://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/292>
- Mutia. (2021). Characteristics Of Children Age Of Basic Education. *FITRAH*, 3(1), 114–131. <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/fitrah/article/download/1330/658>
- Nurlaela, A., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Stop Bullying untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Pencegahan Bullying di Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 1–9. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v4i2.356>
- Presiden Republik Indonesia. 2015. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Tentang Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pasal 2. Jakarta.

- Pricillia, T., & Zulfachmi. (2021). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD). *Jurnal Bangkit Indonesia*, 10(1), 6-12. <https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *POSITIF : Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1(1). <https://ejournal.poliban.ac.id/index.php/Positif/article/view/204>
- Rahmi, M. N., & Huda, I. W. A. U. (2022). Desain Pembelajaran Model Kemp Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 3(2), 182–194. <https://doi.org/10.59689/incare.v3i2.420>
- Richey, R. C., & Seels, B. B. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Romanti. (2023, August 9). *Apa saja yang terkandung dalam Permendikbudristek No. 46 Tahun 2023?* <https://itjen.kemdikbud.go.id/web/apa-saja-yang-terkandung-dalam-permendikbudristek-no-46-tahun-2023/>. Diakses pada tanggal 27 November 2023.
- SDN Rawamangun 12 PAGI. (2021, March 11). Zekolah. <https://data-sekolah.zekolah.id/sekolah/sdn-rawamangun-12-pagi-23633>. Diakses pada tanggal 18 Desember 2023.
- Snelson, Chareen, & Perkins, Roy. (2009). From Silent Film to YouTube: Tracing the Historical Roots of Motion Picture Technologies in Education. *Journal of Visual Literacy*, 28(1), 1-27
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56.
- Sutrisno, s. (2020). Efektifitas Pengembangan Masyarakat Islam Berbasis Pendidikan Agama Melalui Program CSR (Campus Social Responsibility). *Community Development: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 4(2), 93-109. <http://dx.doi.org/10.21043/cdjpmi.v4i2.8787>

- Tay Vaughan. (2011). *Multimedia: Making It Work* (B. Borch, Ed.; 8th ed.). THE MCGRAW-HILL COMPANIES, INC.
- Usiono, Samsir Damanik, & Askur Amin. (n.d.). Landasan Pengembangan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*. <https://jurnal.stitbb.ac.id/index.php/al-fathonah/article/download/52/34>
- Wahid, A. A. (2020). Analisis metode waterfall untuk pengembangan sistem informasi. *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, 1-5.
- Wells, & Paul. (2002). *Animation: Genre and Authorship*. Wallflower Press.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>