

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, M. T. (2018). Pengembangan Film Animasi Matematika Barisan dan Deret Bilangan Kelas III SD Menggunakan Stop Motion Studio. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Volume 1*, 142.
- Adamayanti, A. E. (2017). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Smartphone Pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education Volume 3 No. 2*, 65.
- Alifin, J. (2014). Analisis Karakteristik Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar . *Prosiding Halaqoh Nasional & Seminar Internasional Pendidikan Islam* , 91.
- Anas, J. (2015). Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMA, SMK dan MA Negeri Se-Kabupaten Gresik. *Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 3 No. 3*, 83.
- Anshor, S. (n.d.). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi. *Penelitian Geografi*, 4.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta : Rineka Cipta .
- Arofah, L. (2019). Penguatan Pendidikan & Kebudayaan Untuk Menyongsong Society 5.0. *Prosiding Seminar Pendidikan dan Pengajaran 3 FKIP Universitas Nusantara PGRI Kendiri Volume 3*, 385.
- Arwih, M. Z. (2019). Hubungan Kelincahan Dengan Kemampuan Menggiring Pada Permainan Bola Basket Mahasiswa Jurusan Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 FKIP UHO. *Ilmu Keolahragaan Volume 18 No.1*, 63-71.
- Asih Purwanti, H. (2015). Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 1 Sekolah Dasar. *Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 2 No. 2*, 1.
- Awali, M. (2018). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Pembelajaran Bola Basket. *Gelandang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Volume 1*, 52-63.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif* . Semarang: Fatawa Publishing.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal Vol.3 No. 1*, 36.
- Cut Dhien Nurwahidan, Z. I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Pemikiran dan Pencerahan Volume 17 No.1*, 119.
- Dyah, F. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Volume 8 No. 1*, 8.
- Enden Siti Romadonah, I. N. (2019). Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran. *Utile Kependidikan Volume V No.2*, 116.

- Fadhil, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Volume 3 No.1*, 25.
- Fatahilah, A. (2018). Hubungan Kelincahan Dengan Kemampuan Dribbling Pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket. *Gelanggang Olahraga Volume 1 No.2*, 15.
- Firda, H. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrument Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari Volume 07 No. 1*, 18.
- Fitria Hidayat, M. N. (2021). Model ADDIE ( Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam . *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam Volume 1 No. 1*, 29-30.
- Fitria Marisa, R. D. (2017). Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D Untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Widiagama Malang. *Journal Of Information Technology and Computer Volume 1 No.2*, 2.
- Fitria Rahmadani, W. Y. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Stop Motion Berdasarkan Tingkatan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa di MTSN Matur. *Universitas Negeri Padang*, 3.
- Fransuka, R. (2015). Pengaruh Variasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Dribble Bola Basket Pada Siswa Kelas VII . *Prodi Penjaskesrek FKIP UNTAN Pontianak* .
- Guru, T. T. (2013). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas 6*. Jakarta: Penerbit Duta .
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan . *Kajian Keislaman Volume 4 No.2*, 130.
- Hardianti, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 12 Makassar. *Makassar: Universitas Negeri Makassar Volume 1 No.2*, 126.
- Hartanto, D. (2015). Pengaruh Latihan Menggiring Bola Menggunakan Bola Berbeda Ditinjau Dari Koordinasi Mata Kaki Terhadap Peningkatan Kemampuan Menggiring Bola. *Pendidikan Olahraga Volume 4 No.1* , 58.
- Kurniadi, S. (2021). Pengembangan Modul Teknik Dsar Bola Basket Siswa Kelas VIII Mts . *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* , 127-135.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 8 No.5*, 2.
- Muliana Diana, N. F. (2018). Modul Pembelajaran Matematika Bernuansa Islami dengan Pendekatan Inquiry. *Matematika* .
- Nadia Marta Gusman, M. (2018). Pembuatan Motion Graphic Untuk Memperkenalkan Perpustakaan Kepada Siswa Sekolah Dasar Dalam Bentuk Video. *Informasi Perpustakaan dan Kearsipan Volume 7 No.2* , 91-93.

- Nevi Septianti, R. A. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 2 No.1* , 9.
- Nursyah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Motion Graphic 2D Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya dan Hubungannya dengan Penglihatan di kelas IV SD/MI. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, i.
- Oliver, J. (2007). *Seri Dasar-Dasar Olahraga / Dasar-Dasar Bola Basket* . Yogyakarta: PT. Pakaraya Pustaka .
- Pauweni, M. (2012). Pengembangan Model Permainan Bola Basket Taki Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas di kota Gorontalo. *Journal of Physycal Education Volume 1 no.1*, 61.
- Pratiwi, L. (2016). Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa di Sekolah Dasar. *Prosiding PGSD FKIP Universitas Islam Sultan Agung*, 154.
- Pribadi, B. (2017). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Balebat Dedikasi Prima .
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran MTK . *Jurnal Pena SD Volume 6 No.1*, 25.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. *Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 3 No.1* , 44.
- Putri, U. (2021). Kemampuan Teknik Dasar Bola Basket Atlet Putra Klub Genta Kota Pariaman. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* , 127-135.
- Putu Darma Wisada, I. K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology volume.3 No.3*, 141.
- Raihan, T. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Motion Graphic Berbasis Smartphone Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kleas VIII di Mtsn 1 Nagan Raya. *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh*, v.
- Risata, M. (2016). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stop Motion "Jendral Soedriman". *Multinetic Volume 2 No. 2* , 42-53.
- Ristanti, V. N. (2019). Respon Siswa Terhadap Modul Pembelajaran Berbasis Savi ( Somatic, Auditory, Visualitation, Intellegency ) Pada Materi Ekosistem di SMAN 1 Papar. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya Volume 6 No.1*, 37.
- Rizal, B. P. (2021). Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi STMIK AKBA. *JOISM: Jurnal Of Information System Management*, 8-15.
- Rosalina, A. T. (2021). Pembuatan Animasi Motion Graphic dalam Pembelajaran Akuntansi Bagan Akun Standar Untuk Jurusan Akutansi Politeknik Negeri Sriwijaya . *JUPITER Volume 13*, 22-32.
- Rosdiani, D. (2012). *Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai* . Bandung: Alfabeta.
- Siregar, E. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

- Suantari, N. W. (2016). *Dunia Animasi*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Suartama, I. K. (2010). Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Pendidikan dan Pengajaran Volume 43 No. 3*, 255.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta .
- Syah, F. (2018). Pembuatan Animasi Dengan Metode Stop Motion Sebagai Referensi Rancangan Gambar Sequence. *Prosiding Seminar Dinamika Informatika* , 99-104.
- Tanzeh, A. (2009). *Pengantar Metode Penelitian* . Yogyakarta: Teras.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori & Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustaka .
- Wissel, H. (2012). *Basketball: Steps to Success/ Third Edition*. United States: Human Kinetics.
- Yesty, D. (2017). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Sosialisasi dan Promosi Untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas . *Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer Volume 1 No. 2* , 87-91.
- Yosi Wulandari, W. E. (2017). Kelayakan Aspek Materi dan Media Dalam Pengembangan Buku Ajar Sastra Lama . *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Volume 3 No. 2*, 166.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran . *Nasional Pendidikan*, 234.
- Zulkarnain, T. (2015). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Dribble Kanan Pada Permainan Bola Basket. *Unesa*, 293-2