

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, W. (2023). Color design In Short Animation "Social Fighter". *Jurnal e-Proceeding of Art & Design*, hlm. 118.
- Akhmad Busyaeri, e. a. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matpel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, hlm. 117.
- Amelia Putri Wulandari, e. a. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal On Education*. hlm. 3928 - 3936.
- Annur Defi, D. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Vocational teknik Elektronika dan Informatika*, hlm. 113-118.
- Anwar Deli, e. a. (2023). Desain pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Fotografi Dasar di SMK. *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, hlm. 1-7.
- Ayuning, R. &. (2016). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD Gugus VI . *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Batubara, Y. P. (2021). *Tingkatkan Permainan Fotografimu: Segitiga Exposure sebagai Dasar Ilmu Fotografi*.
- Berutu, M. &. (2018). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar. *Jurnal Biolokus*, 109-115.
- Eny Winaryati, e. a. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Jogjakarta: KBM Indonesia.
- Fairuz Annisa, e. a. (2023). Pengembangan Media Animasi Minnie terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 3787.
- Fitria, T. &. (2021). Penerapan Metode Scrum Pada E-Learning STMIK Cikarang Menggunakan PHP dan Mysql. *Jurnal Informatika Simantik*, hlm 12-16.
- Franzia, R. F. (2018). Motion Graphic Promosi Pasar di Temanggung Jawa Tengah. *Jurnal Dimensi DKV*, hlm. 159-174.

- Gusriyani Agussalim, d. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Hadi Gunawan Sakti, B. (2017). PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK SISWA KELAS IX DI SMPN 2 KAYANGAN . *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Hapnita, W. (2018). Faktor Internal Dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas Xi Teknik Gambar Bangunan Smk N 1 Padang. *Jurnal Pendidikan*.
- Hellena Saruan, e. a. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fotografi di SMK Negeri 1 Tareran. *Jurnal Pendidikan TIK*.
- Hidayan, A. F. (2021). Pengaruh Kelengkapan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Paradigma*.
- Ihsamudin, R. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bebas WEB Wordwall Untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Irnando Arkadiantika, e. a. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* .
- Izzaturahma, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 217.
- Joni. (2015). Hubungan Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Sejarah Siswa Sma Negeri 3 Lumajang. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*.
- Kholifah Naila, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Laura, S. N. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Bojongnegara. *Jurnal Sains dan Ilmu Pengetahuan*.

- Mashuri, D. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Video Animasi Volume Bangun Ruang Untuk SD kelas V. *jurnal Penelitian Guru SD*.
- Mayang Ayu Sunami, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basic Edu Volume 5 Nomor 4*.
- Miftahul fikri, N. E. (2021). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Dasar Perencanaan Teknik Mesin. *Jurnal Vokasi Mekanika*.
- Mochamad Arsad Ibrahim, d. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Muhammad faiq, e. a. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Teknik Pengukuran Tanah di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*.
- Muhammad Hasan, e. a. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Mulyana, D. (2008). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musyarofah, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Audio Berbentuk Rekaman (Audio Record) dalam Pembelajaran PAI. *Journal Of Contemporary Islamic Education*, 59.
- Natalianingsih, N. L. (2023). Analisis Unsur Pembentukan Film Animasi "Bodres Tata Titi". *Jurnal Anima Rupa*, 2.
- Ni Kadek Ariani, I. W. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Dini Undiksha Volume 9, Nomor 1*, .
- Nurhayati. (n.d.). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD Inpres 1 Binaa . *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 10*.
- Nurul Latifah, L. (Januari 2020). DESAIN DAN UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI POWTOON SEBAGAI SUMBER BELAJAR PADA MATERI SISTEM PERIODIK . *Journal Education and Chemistry, Vol 2 No 1*.
- Pradana, A. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Fotografi Berbasis Augmented Reality. *Jurnal IT Edu*.

- Ridwan Apriansyah, e. a. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 11.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Karagaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*.
- Sholehun, L. M. (n.d.). Analisis Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD.
- Tiara Titania, S. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK N 2 Yogyakarta. *Jurnal Teknik Sipil*.
- Ujang Nendra, H. (2017). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi*, 4.
- Wanda, R. I. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa – Siswi SMA Negeri 11 Samarinda. *Jurnal Psikologi*.
- Wulandari, D. &. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Untuk siswa kelas XI Pada Desain Multimedia di SMKN 1 Cibadak. *Jurnal Kependidikan*.