

LITERATURVERZEICHNIS

- Anonim.2018.*Cerita Rakyat Nusantara*. Jakarta: Erlangga for Kids.
- Adinda,& Adjie. 2011. *B1 3D Studio Max 9 +Cd. Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*, 6. Surabaya: STIKOM. Gelesen am 20. Agusustus 2019.
- Aidas Febriana Yusrin. 2014. *Die Verwendung der Memory- Spiel zur Wortschatzbeherrschung von der Schülern XI IPA 1SMA Negeri 13 Surabaya*. *Laterne*.<https://www.neliti.com/publications/249800/die-verwendung-der-memory-spiel-zur-wortschatzbeherrschung-von-der-schulern-xi-i>Gelesen am 19. Agustus 2019.
- ArsyadAzhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Parsada.
- Hidayah E. 2011. *Pengembangan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Skripsi*.Semarang : Universitas Negeri Semarang. <https://lib.unnes.ac.id/7761/>. Gelesen am 22. Agustus 2019.
- Kusumah R. 2015. *Perancangan Animasi Cerita Rakyat Situ Bagendit Sebagai Media Pembelajaran Karakter Untuk Anak Usia Dini Skripsi*.Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta.<http://digilib.isi.ac.id/984/>. Gelesen am 23.Agustus 2019.
- Life, Hör. 2005. Gramatik, Indirekte Rede. BEaj Deutsch Übersicht.
- Melasarianti L. 2015. Membentuk Karakter Anak Sesuai Prinsip Pancasila Melalui Cerita Rakyat. *Ligua Idea*.<http://jos.unsoed.ac.id/index.php/jli/article/download/325/256/>. Gelesen am 23. Agustus 2019.
- Purnamasari I. 2016.*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Flash Cerita Rakyat Rara Ayu Mas Semangkin Kelas X SMA Di Kabupaten Jepara Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.<https://lib.unnes.ac.id/29344/>.Gelesenam 20. Agustus 2019.
- Pratama DR. 2018.Pembuatan Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Literasi Bagi anak Sekolah Dasar.*Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*.<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/download/102344/100917>.Gelesenam 19.Agustus 2019.

- Putri AWS. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDSkripsi*. Yogyakarta : Universitas PGRI Yogyakarta.<http://repository.upy.ac.id/1053/>. Gelesen am 19 Agustus 2019.
- Rezeki S, 2018. Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers.*Pendidikan Tambusai*.<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/33>. Gelesen am 19 Agustus 2019.
- Rochman F, Subiyantoro H, Faridah, Umam NC.2015. *Perancangan Animasi Nasional*.Jakarta :PT. Republik Solusi.
- Sembiring A, Nasution F, Nasution B.A.A, 2010. *Hikayat Putri Hijau*. Bekasi : CV Nusa Persada.
- Silalahi UG. 2018. *Die Erstellung Eines Lernmediums mit Der Adobe Flas Profesional CS6 Zum Thema Aktiv in Der Freizeit*.Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono. 2017.*Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung : Alfaberta.
- Wibiyanto Wandah, 2017.*Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.