

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. 2009. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Ahmad, Rivai, Nana Sudjana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Anfaida, Asa. 2020. PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPA DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA TEMA SELAMATKAN MAKHLUK HIDUP DI PENDIDIKAN DASAR: *Jurnal JPSD*. Vol.7 No. 1, 13 Desember 2020
- Anggita, Maharani. (2017). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA BERBASIS MACROMEDIA FLASH MATERI OPERASI BILANGAN REAL SMK TEKNOLOGI & REKAYASA. *Jurnal Teori dan Riset Matematika (TEOREMA)*. Vol. 2 No. 1, September 2017 Hal 1-10
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Artawan. 2010. *Media Animasi*. Jakarta: Yrama Widya
- Aulia, Niswa. PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENDENGARKAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF BERMEDIA FLASH KELAS VIID SMP NEGERI 1 KEDAMEAN. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol.1 No.1. 2012. 1-18
- Basriyah, Khusnul dan Dwi Sulisworo. Pengembangan Video Animasi Berbasis *POWNTOON* untuk Model Pembelajaran *Flipped Classrom* pada Materi Termodinamika. *Jurnal Seminar Nasional Edusaintek, 2018*. Hal 152-156
- Buchori, Mochtar. 2001. Pendidikan Antisipatoris. Bandung: Kanisius
- Dalman. (2011). *Keterampilan Menulis*. Depok: PT Raja Grafindo Persada

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

_____. (2010). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional

Fitri Erning Kurniawati. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian*, Vol. 9, No. 2

Gani, ramlah A. dan Mahmudah Fitryah, *Pembinaan Bahasa Indonesia*, Jakarta: UIN Jakarta Press, 2007

Gunawan, Bambi Bambang. 2012. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Harsadi, Paulus. 2015. *Bahan Ajar Kurikulum 2013*. Surakarta: STMIK Sunar Nusantara

https://www.mypurohith.com/contoh-kalimat-persuasif/#Contoh_Kalimat_Persuasif

<https://www.yukampus.com/2019/10/contoh-iklan-persuasif.html>

Ika Kurniawati. *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar*. 2015. (<http://sumberbelajar.belajar.kemendikbud.go.id>). Diakses tanggal 03 Nov 2020

Ika Lestari. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata

Iskandarwassid, Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Khomariyah, Siti. (2018). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATERI *PRODUCT LIFE CYCLE*. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. Vol. 96. No. 3. 2018

- Krismasari, Elvira Resa. 2015. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Aljabar untuk SMP/MTs. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo: Ponorogo
- Kurniasari, Anna Nurlaila. (2015). *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Kusrianto, Adi dan Yuwono Marta Dinata. 2015. *Microsoft Word untuk buku*
- Maruli, Lely Ruth. 2017. Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Labuhan Deli Helvetia Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Skripsi*. Universitas Negeri Medan: Medan
- Mawardi, dkk. 2013. Pembelajaran Mikro. Banda Aceh: Al-Mumtaz Institute dan Instructional Development Center (IDC) LPTK, Fakultas Tarbiyah IAIN Ar-Raniry
- Molenda, Michael. 2008. *Ebook – Educational Technology a Definition with Commentary*. Indiana Universtity
- Napitupulu, Rodame Monitorir. Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Volume 7, No. 1, April 2020.23-33
- Nursisto, 1999. *Penuntun Mengarang*. Yogyakarta: Adi Cita
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Raja Gafindo Persada: Jakarta
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- _____. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik, Panduan Lengkap Aplikatif*. Yogyakarta: DIVA Press
- Raharjo, Hendri dan I'anah. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok. *Jurnal EduMa*. Vol.3 No.2 Desember 2014

- S, Ranang A., Basnendar H. dan Asmoro N.P. ANIMASI KARTUN Dari Analog Sampai Digital. Jakarta: PT. Indeks, 2010
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: prenadamedia grup
- Sihombing, Jojor. 2019. Pengaruh Media Kolase Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Skripsi*. Universitas Negeri Medan: Medan
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo
- Sugiyono. 2017. *Metode Peneltiain & Pengembangan*. Bandung: Bandung: Alfabeta
- Suparno dan Yunus, Muhammad. 2004. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Syamsuddin, AR. 2009. Kompetensi Berbahasa dan Sastra Indonesia 3. Departemen Pendidikan Nasional
- Hamalik, Umar. 2002. *Perencanaan Pengajaran berdasarkan pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yudha, Siti Fajar Aldilha, dkk. Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis Video Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Untuk Pemelajar Fisika Siswa Kelas IX SMA. *PILLAR OF PHYSICS EDUCATION*, Vol. 8. Oktober 2016, 153-160
- Yusuf, Muhammad Mustofa, Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Simbiosis di MIN 14 Hulu Sungai Selatan. *Konferensi Nasional Pendidikan I*, Vol.1. 21 Juni 2020, 166-169