

LITERATURVERZEICHNIS

- Abdhul, Yusuf (2023). *Teknik Pengumpulan Data, Pengertian, dan Jenis*. Deepublish store: <https://www.deepublishstore.com/> wird am 19 April 2023 gelesen.
- Heller 2004, in Fatira, Elghina (2020). Abschlussarbeit: *Die Erstellung eines Dubbing-Videos basierend auf der Serie "Nusa Rara"*. Medan: Universitas Negeri Medan. <http://digilib.unimed.ac.id/42167/> wird am 1 Maret 2023 gelesen.
- Lestari, A. R. (2021). Pengaruh Media Animasi terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Teknik Elektro*, 3, (1), 38-43.
- Matthews, D. (2018). The Psychology Behind Why Cartoons Are Great Learning Tools for Kids. from <https://www.verywellfamily.com/why-cartoons-are-great-learning-tools-for-kids-621117> wird am 11 April 2023 gelesen.
- Michael B. Brown, e. a. (2021, November 10). *Why Animated Videos Can Be Effective Classroom Tools*. Retrieved from Edutopia.org: <https://www.edutopia.org/article/why-animated-videos-can-be-effective-classroom-tools> wird am 13 April 2023 gelesen.
- Müller, K. (2021, Juni). *Netzwelt.De., Was bedeutet "Dub" Bedeutung und Verwendung* in www.netzwelt.de/abkuerzung/189705-bedeutet-dub-bedeutung-verwendung.html wird am 12 Oktober 2022 gelesen.
- N. M. Azizah, e. a. (2021). *The Influence of Animated Video on Children's Learning: A Systematic Review*. Journal of Physics: Conference Series. doi:<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1819/1/012041> wird am 11 April 2023 gelesen.
- Perween. S., Hasan, Sadia. H. (2020). *The Impact of Cartoons on Toddlers' Language Acquisition*. Departement of Linguistics: Aligarh Muslim University. www.languageinindia.com wird am 11 April 2023 gelesen.
- S. A. Rahman, d. (2022). *rahm*. Journal of Educational Technology & Society. Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/26922823> wird am 11 April 2023 gelesen.
- Sugiarta 2007, in Fatira, Elghina (2020). Abschlussarbeit: *Die Erstellung eines Dubbing-Videos basierend auf der Serie "Nusa Rara"*. Medan: Universitas Negeri Medan. <http://digilib.unimed.ac.id/42167/> wird am 1 Maret 2023 gelesen.

- Sugiyono 2016, in Sianipar, J. A. (2020). Abschlussarbeit: *Die Erstellung eines Comics als Lernmedium im Fach Deutsch für Kinder zur Charakterbildung*. Medan: Universitas Negeri Medan. <http://digilib.unimed.ac.id/40200/> wird am 1 Maret 2023 gelesen.
- Sugiyono 2017, in Fatira, Elghina (2020). Abschlussarbeit: *Die Erstellung eines Dubbing-Videos basierend auf der Serie "Nusa Rara "*. Medan: Universitas Negeri Medan. <http://digilib.unimed.ac.id/42167/> wird am 1 Maret 2023 gelesen.
- Suryadi, F. R. (2020). Pengaruh Pemutaran Film Animasi terhadap Perilaku Anak dalam Meniru. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keguruan*, 4, (1), 57-64.
- Team, Adobe (2023, April 13). *Adobe Products – Adobe Premiere Pro*. Adobe: <https://www.adobe.com/products/premiere.html> wird am 12 Oktober 2022 gelesen.
- Van der Stoep, J., Stoep. A. (2021). *Neural correlates of social learning and model-based reinforcement learning in childhood*. *Journal of Early Childhood Education Research*, 10, (1), 61-76. <https://link.springer.com/article> wird am 9 April 2023 gelesen.
- Wattenberg, Leo (2022). *Audacity Features*. Audacity: <https://www.audacityteam.org/> wird am 12 Oktober 2022 gelesen.
- Wittenberg, H. (2020). *The Power of Imitation in Early Childhood Development*. *Psychology Today*: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-urban-child/202001/the-power-imitation-in-early-childhood-development> wird am 9 April 2023 gelesen.
- Zimmermann, L. M. (2021). *Neural correlates of social learning and model-based reinforcement learning in childhood*. *Developmental Science*. doi:<https://doi.org/10.1111/desc.13128> wird am 9 April 2023 gelesen.
- Zaini, M. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9. Universitas Negeri Semarang: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap> wird am 9 April 2023 gelesen.