

## BIBLIOGRAPHIE

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*. Jurnal Edukasi.
- Alimah, N. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Memperkenalkan Anggota Keluarga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas I SDI Alfattah Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2020/2021*. Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik Universitas PGRI Semarang.
- Andriani, E. Y. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran).
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran* (Jakarta:RajaGrafindo Persada, 1997).
- Ducrot, J. M. (2005). *L'enseignement de la compréhension orale objectifs, supports et démarches. Didactique de l'oral, du discours en FLE*.
- Faris, Ahmad dan Ade Fitria Lestari. 2016. *Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. E-Journal Teknik Komputer AMIK BSI. (Volume II No 1 Tahun 2016).
- Fauzi, (2010). *Utilisation du modèle inquiry dans l'apprentissage de la grammaire basé sur internet. (Mémoire de Master). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. Mémoire. Bandung: Sps Bahasa Perancis Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Gintings, A., & Si, M. (2010). *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran: Disiapkan untuk Pendidikan Profesi dan Sertifikasi Guru-Dosen*. Humaniora Utama Press.
- Harahap, Y. M. (2021). *Pengaruh Blended Learning Berbasis Aplikasi Membaca Pemahaman Pada Siswa Mas Yaspi Labuhan*. Jurnal Education and Development, 9(4), 123–127
- Harjanto, M. (2008). *Pengembangan Bahan Pembelajaran Kelas Rangkap Untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Munadhi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

Noermanzah, N. (2017). *Struktur Kalimat Tunggal Bahasa Sindang di Kota Lubuklinggau dan Pengaruhnya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 1(1), 2. doi:10.21009/aksis.010101

Noermanzah, N., Abid, S., & Aprika, E. (2018). *Pengaruh Teknik Send a Problem terhadap Kemampuan Menulis Daftar Pustaka Siswa Kelas Xi SMA Negeri 4 Lubuklinggau*. Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP), 1(2), 172. doi:10.31539/kibasp.v1i2.273.

Puspita. (2017). *Efktivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam DiSMP Negeri 9 Tangerang Selatan*. Jurnal UIN Jakarta.

Sadiman, Arief. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers, 2012.

Sanjaya, W. (2011). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.

Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.

Sudiarta, I. G. P., & Sandra, I. (2016). *Pengaruh Model Blended Learning berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa*. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran.

Sullivan, K. 2012. *Digital Creativity: Techniques for Digital Media and the Internet*. New York: Bloomsbury.

