

LITERATURVERZEICHNIS

- Ayuningsih, K. 2017. *Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo*. Journal of Information and Computer Technology Education, 1(1), 1-7.
- Bangsawan, I. P. R. 2019. *Direktori Permainan Tradisional: Kabupaten Banyuasin Sumatera Selatan*. Banyuasin: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Banyuasin.
- Besar, M. 2019. *Leksikon Permainan Tradisional Batak-Toba*. Skripsi, FIB, USU, Medan.
- Bühler, P., Schlaich, P., and Sinner, D. 2017. *Animation Grundlagen 2D-Animation und 3D-Animation*. Deutschland: Springer-Verlag GmbH.
- Chan, C. K. Y. 2015. *Use of Animation in Engaging Teachers and Students in Assessment in Hong Kong Higer Education*. Journal Innovations in Education and Teaching International, 52(5), 474-484.
- Cousin, C. 2019. *What is Adobe After Effect*. Designshack.net Abgerufen am 24. Dezember 2020 von, <https://designshack.net/articles/software/what-is-adobe-after-effects/>.
- Damayanti, E. 2020. *Animasi 2D & 3D*. Malang: PT. Kuantum Buku Sejahtera.
- Fad, A. 2018. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta Timur: Cerdas Interaktif.
- Gyncild, B. und Fridsma, L. 2018. *Adobe After Effect CC 2019 Release Classroom in a Book: The Official Training Workbook from Adobe*. San Francisco: Adobe Press.
- Gumelar, M. S. 2017. *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. Banten: AnImage Studios.
- Hannequin, D. 2019. *Wie du ein Video produzierst: Der ultimative Guide zu Videoproduktion*. 99Design Vistaprint: Berlin.
- Hardecker, S. und Haun, D. 2018. *Kindliche Spiele im Kulturvergleich: Wie Werte und Nomen einer Gesellschaft über Spiele vermittelt werden*. Forschungsbericht, Leipzig: Leipziger Forschungszentrum für frühkindliche Entwicklung.
- Hasan, S. 2014. *Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refigeran terhadap Hasil Belajar Siswa*. Journal of Mechanical Engineering Education, 1(1), 8-15.
- Ikawati, H. D. 2018. *Pengembangan Media Video Permainan Tradisional Suku Sasak untuk Pelestarian Budaya dan Sumber Belajar Muatan Lokal*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 20(3), 234-248.

- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Klingsponr, E. and Schäfers, E. 2015. *Spiele aus aller Welt*. Bonn: WILA, Wissenschaftsladen Bonn.
- Kor, H., Aksoy, H., & Erbay, H. 2014. *Comparison of The Proficiency Level of The Course Material (Animation, Videos, Simulations, e-books) used in Distances Education*. *Procedia Sosial and Behavioral Sciences*, vol. 141, 854-860. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.150>.
- Kurniati, E. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Kusuma, N. 2019. *Pendekatan Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Anak di Wilayah Kabupaten Labuhanbatu Utara Provinsi Sumatra Utara*. *Jurnal Math Education Nusantara*, 2(1), 72-77.
- Mafazah, H. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Explainer pada Mata Pelajaran Ekonomi*. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 6(4), 339-353.
- Ministerium für Bildung und Kultur Indonesien. 2019. *Statistik Kebudayaan 2019*. Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nadziroh. 2019. *Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional*. Trihayu: *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 5(3), 661-666.
- Nur, H. 2020. *Pergeseran Permainan Tradisional di Kota Makassar*. *Journal Phinisi Integration Review*, 2(1), 7-29.
- Okwita, A. und Sari, S. P. 2019. *Eksistensi Permainan Tradisional Egrang pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam*. *Historia Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(1), 19-33.
- Pratama, A. 2020. *Pengembangan Video Animasi Budaya Reog Ponorogo Sebagai Suplemen Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 9-17.
- Rayanto, Y. H. dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D: Teori dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institut.
- RPS Deutsch für Kinder Tahun Ajaran 2020/ 2021.
- Sembiring, A. S. 2020. *Die Erstellung einer Videoanimation der indonesischen Legende "Gua Amang"*. Skripsi, FBS, Unimed, Medan.
- Solihati, N. 2019. *Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Rakyat di Lerang Gunung Merapi*. *Jurnal Kependidikan*, 3(1), 28-42.

- Stellefson, M., Ferguson, L., Sparrt, S., Zhang, L. 2020. *Development of Conceptual Animation Video Library to Explain Health Behaviour Theory Applications from the Peer-Reviewed Public Health Literature*. American Journal of Health Education, 51(6), 339-349.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Developmen untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, dan Teknik*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyaningtyas, R. E. 2019. *The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education*. Proceedings of the 3rd International Conference on Current Issues in Education (ICCIE), Volume 326, Atlantis Press.
- Tafonao, T. 2018. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103-114.
- Widhi K, N. (2015, Desember 3). *Melalui Komunitas Hong, Zaini Alif Lestarikan Permainan Tradisional*. detiknews. Abgerufen am 23. Oktober 2020 von, <https://news.detik.com/internasional/d-3087069/melalui-komunitas-hong-zaini-alif-lestarikan-permainan-tradisional>
- Wuryanti, U. dan Kartowagiran, B. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Karakter, 5(2), 232-245.
- Yen, T. S. 2017. *Anak Sehat Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.