

## DAFTAR PUSTAKA

- Agina, Adel. M. (2003). The Advantages and Disadvantages of The Animation Technology in Education and Training. Tersedia: <http://projects.edte.utwente.nl/pi/Papers/AnimationPaper.html> [9 Juni 2011]
- Arikunto, Suharsimi, (2014), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, (2006), *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT.BumiAksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Azhar Arsyad, (2002), *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Burden, Paul R. dan Byrden, David M. (1999). *Methods for Effective Teaching*. USA: Allyn and Bacon.
- Chee, T. S. & Wong, A. F. L. (2003). *Teaching and learning with technology: An asiapacific perspective*. Lok Yang: Prentice Hall.
- Darajah, R. U. (2011). Peningkatan Kemampuan Berbicara Melaporkan dengan Media Film Animasi pada Siswa Kelas VIII SMPN 12 Yogyakarta. Skripsi. UNY, Yogyakarta. [http://eprints.uny.ac.id/1296/1/Riduan\\_07201241029.pdf](http://eprints.uny.ac.id/1296/1/Riduan_07201241029.pdf). Diakses tanggal 7 Januari 2014.
- Diah Aryulina, P, d., (2010), *Biologi 1B*. Jakarta: PT. Penerbit Erlangga.
- Harrison, Henry L, Hummel, Laura J. (2010). Incorporating Animation Concepts and Principles in STEM Education. *The Technology Teacher*. USA Page 20-25.
- Hegarty, Mary. (2004). Commentary Dynamic Visualizations and Learning: Getting to The Difficult Questions. *Learning and Instruction*. 14, 343-351.

- Herdiannanda, D. (2010). Pemanfaatan Audio Visual (Film Kartun) Sebagai Media Bantu Siswa dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin di SMA Negeri 4 Surakarta. Laporan Tugas Akhir (D III). UNS, Surakarta. [http://eprints.uns.ac.id/501/1/1668\\_10209201012171.pdf](http://eprints.uns.ac.id/501/1/1668_10209201012171.pdf). Diakses tanggal 18 Januari 2014.
- Hergenhahn, B. R. & Olson, M. H. (2012). Teori belajar edisi ketujuh. (Terjemahan Triwibowo). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Komalasari, K, (2011), Media Pembelajaran IPS. *Skripsi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).
- Kozma, R.B. (1991). "Learning with media." *Review of Educational Research*, 61(2), 179- 212. Tersedia: [robertkozma.com/images/kozma\\_rer.pdf](http://robertkozma.com/images/kozma_rer.pdf) [9 Juni 2011].
- Mayer, R. E. & Moreno, R. (2002). Animation as an aid to multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 14, 87-99.
- Munadi, Y. (2012). Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nana, S, (2010), *Dasar-Dasar Proses Belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo. Hlm2,12,102-103.
- Narayana, P, A,. (2017). Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI): *Film dokumenter tok lait kancing sebuah warisan karakter budaya bangsa*. Volume 6 Nomor 1.
- Paivio, A. (2006). Dual coding theory and education. Diakses tanggal 20 Juni 2013, dari [www.umich.edu/rdytolrn/pathwaysconference/presentations/paivio.pdf](http://www.umich.edu/rdytolrn/pathwaysconference/presentations/paivio.pdf).
- Prawirohartono, S, (1989), *Biologi*. Jakarta: Erlangga.
- Rahayu, T. W. dan A. Kristiyantoro. (2011). Mengoptimalkan Kompetensi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Perkembangan Motorik Melalui Media Film Animasi. *Jurnal media ilmu keolahragaan Indonesia*. 1 (1): 10 16.

- Raimukti. (2013). Perkembangan Film Animasi di Indonesia. [http://repository.stisitelkom.ac.id/72/2/Pekembangan\\_film\\_animasi\\_di\\_indonesia.pdf](http://repository.stisitelkom.ac.id/72/2/Pekembangan_film_animasi_di_indonesia.pdf). Diakses tanggal 24 Januari 2014.
- Rianti & Kurniawan, (2010), Peningkatan Hasil Belajar IPA-Fisika Melalui Permainan Monopoli Bagi Siswa Kelas VIII A Smp Negeri 2 Gajah Demak Semester Genap Tahun Pelajaran 2008/2009. *Jurnal Penelitian Pengembangan Fisika* Volume 1 No1.
- Resa (2012), Penggunaan Media Film Dokumenter untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Berita (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VIII SMP Negeri 16 Bandung. *Skripsi UPI*. Tidak diterbitkan.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- Sanjaya, W. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana Prenada Media Group. Bandung.
- Sanjaya, Wina, (2013), *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Scarratt, E. & Davison, J. (2012). *The media teacher's handbook*. New York: Routledge.
- Slameto, (2003), *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2008). *Instruction technology and media for learning. (9th ed)*. Upper Saddle River: Merrill Prentice Hall.
- Sobandi, B. (2008). *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Bandung.
- Sudjana, N & Rivai A, (2002), *Media Pengajaran*, Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono, (2014), *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif Kuantitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.

Unin, N., & Bearing, P, (2016), Brainstorming as a Way to Approach Student center Learning in the ESL Classroom. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 224: 605 612. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.05.450>.

Zakiah, I., & Kusmanto, H., (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*. 6(1), 32.

