

## BIBLIOGRAPHIE

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaan Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Reflika Aditama.
- Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pembelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. *Journal Of Information and Computer Technology Education*, 1-7.
- Feni. (2014). *Pendidikan Sekolah Dasar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fikri, H., & Sri. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fitria, Y., & Widya. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Yogyakarta: Deepublish.
- Gall, M., Gall, J., & Borg, W. (2003). *Educational Research: An Introduction*. Boston: Allyn and Bacon.
- Huda, A., & Noper, A. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang : UNP Press.
- Ibrahim, A., Haq A, Madi, Baharuddin, A, M., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian*. Gowa: Gunadarma Ilmu.
- Khuluqo, I., & Istaryatiningtias. (2022). *Modul Pembelajaran Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Cv. Feniks Muda Sejahtera.
- Kosasih, E. (2021 ). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Nair, V., & Melor, Y. (2022). Using Digital Storytelling to Improve Pupils' Speaking Skills in the Age of Covid 19. *Sustainability*, 1-20.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Raj, W. (2022). Promoting Students' Speaking Fluency and Social Collaboration through Toontastic 3D. *Penang English Language Learning And Teaching Association*, 23-41.

- Ramdani, P., & Rinda, F. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Ramli, M. (2012). *Media Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Sam, I., & Hasim, H. (2022). Pupils' Perceptions on the Adoption and Use of Toontastic 3D, a Digital Storytelling Application for Learning Speaking Skills. *Creative Educaton*, 562-582.
- Setiakemala, S. (2019). Teknik Wawancara dalam Storytelling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Perancis. *Jurnal Sora*, 31-39.
- Simarmata, J., Ganda, C., & Silalahi, T. (2019). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Simatupang, G., Novferma, Mujahidawati, Romudza, F., Frianto, A., & Putri, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Film Animasi Menggunakan Aplikasi Toontastic 3D Untuk Mendukung Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 234-250.
- Sugyono. (2018). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2020). *Landasan Pengembangan Bahan Ajar*. Mataram: Sanabil.
- Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tomlinson, B. (2013). *Developoping Materials For Languange Teaching*. London: Bloomsburry Academic.
- Yuberti. (2013). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.

## SITOGRAFIE

Média d'animation *Toontastic 3D* <https://toontastic.withgoogle.com/> accessed 25 Mei 2023

Application Inshoot <https://inshot.com/> accessed 10 Juli 2023

Les audio pour le média d'animation *Toontastic 3D* <https://www.narakeet.com/> accessed 10 Juli 2023

