

DAFTAR PUSTAKA

Annisa, P. and Muryanti, E. (2022) 'Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini', *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), pp. 216–221. Available at: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>.

Arvinka, S. (2023) 'PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI BERBAHASA INGGRIS TERHADAP PERBENDAHARAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT TARUNA TELADAN DELANGGU KLATEN TAHUN AJARAN 2022/2023', *jurnal pendidikan*, 87(1,2), pp. 149–200.

Aziz, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M.S. (2020) 'Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android', *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 1(3), pp. 107–115.

Bakhri, S. (2019) 'Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE', *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), p. 130. Available at: <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>.

Budijati, W. (2020) 'The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale', *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), p. 129. Available at: <https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bgy>.

Gusti Agung Bagus Angga Wirajaya, I., Gst Bgs Bayu Baruna Ariesta, I. and Wayan Daryatma Putra, I. (2024) 'Perancangan Video Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Memahami Bangun Ruang 3D Untuk Siswa Kelas 4 Sd Negeri 4 Pemcutan', 5(1), p. 2024. Available at: <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa>.

Hanindito, B. (2022) 'After Effects Adalah: Pengertian, Fungsi, dan Tools Unggulannya', (1). Available at: <https://doi.org/10.35134/judikatif.v3i1.3>.

Hasmalena, H. *et al.* (2023) 'Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), pp. 637–646. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3632>.

Imbar, K. *et al.* (2021) 'Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran', 04(01), pp. 108–120.

Indri, O. *et al.* (2019) 'Learning Application of English Subject for Children with Intellectual Disability', *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), pp. 329–340.

Marlianingsih, N. (2019) 'Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud', *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), pp. 133–140.

Maulana, R. and Ismi, R.Z. (2020) 'Rancangan Animasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Ke Indonesia Untuk Anak Usia Dini Berbasis Adobe

Flash’, *Jurnal Sains Komputer & Informatika*, 4(September), pp. 379–385.

Nugroho, A.P. and Indonesia, U.I. (2022) *Metode Pengumpulan Data*.

Purnamasari, N.L. (2019) ‘Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK’, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), pp. 23–30.

Saputra, A *et al.* (2022) ‘Penggunaan Model ASSURE Dalam Pengembangan Video Animasi Pengajaran Bahasa Inggris 2D Berbasis Studi Islam untuk Siswa Raudhatul Athfal’, *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), pp. 23–34.

SARI PERMATA RESNI (2022) *Efektifitas Metode Story Telling Melalui Film Animasi Untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak- Kanak Harapan Bunda Nagari Sungai Aua Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat, Braz Dent J*.

Turmudi, H. (2020) *No Title*. Edited by Ina Sholihah Widiati. Deepublish Yogyakarta.

Warda, Y. *et al.* (2023) ‘Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Kosakata Dasar Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini’, *Jurnal ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi PAI.*, 7(2), pp. 516–522.

Wayan Merta Yoga, I., Gede Juliana Eka Putra, I. and Ita Paramitha (2019) ‘Perancangan Pemetaan Destinasi Wisata Kabupaten Karangasem Berbasis Sistem Informasi Geografis’, *e-ISSN*, 8, pp. 131–140.

(Budiaji, 2020; Imbar *et al.*, 2021) Annisa, P. and Muryanti, E. (2022) ‘Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini’, *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), pp. 216–221. Available at: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>.

Arvinka, S. (2023) ‘PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI BERBAHASA INGGRIS TERHADAP PERBENDAHARAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT TARUNA TELADAN DELANGGU KLATEN TAHUN AJARAN 2022/2023’, *jurnal pendidikan*, 87(1,2), pp. 149–200.

Aziz, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M.S. (2020) ‘Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android’, *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 1(3), pp. 107–115.

Bakhri, S. (2019) ‘Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE’, *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), p. 130. Available at: <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>.

Budiaji, W. (2020) ‘The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale’, *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), p. 129. Available at: <https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bgy>.

Gusti Agung Bagus Angga Wirajaya, I., Gst Bgs Bayu Baruna Ariesta, I. and Wayan Daryatma Putra, I. (2024) 'Perancangan Video Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Memahami Bangun Ruang 3D Untuk Siswa Kelas 4 Sd Negeri 4 Pemcutan', 5(1), p. 2024. Available at: <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa>.

Hanindito, B. (2022) 'After Effects Adalah: Pengertian, Fungsi, dan Tools Unggulannya', (1). Available at: <https://doi.org/10.35134/judikatif.v3i1.3>.

Hasmalena, H. *et al.* (2023) 'Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), pp. 637–646. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3632>.

Imbar, K. *et al.* (2021) 'Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran', 04(01), pp. 108–120.

Indri, O. *et al.* (2019) 'Learning Application of English Subject for Children with Intellectual Disability', *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), pp. 329–340.

Marlianingsih, N. (2019) 'Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud', *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), pp. 133–140.

Maulana, R. and Ismi, R.Z. (2020) 'Rancangan Animasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Ke Indonesia Untuk Anak Usia Dini Berbasis Adobe Flash', *Jurnal Sains Komputer & Informatika*, 4(September), pp. 379–385.

Nugroho, A.P. and Indonesia, U.I. (2022) *Metode Pengumpulan Data*.

Purnamasari, N.L. (2019) 'Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), pp. 23–30.

Saputra, A *et al.* (2022) 'Penggunaan Model ASSURE Dalam Pengembangan Video Animasi Pengajaran Bahasa Inggris 2D Berbasis Studi Islam untuk Siswa Raudhatul Athfal', *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), pp. 23–34.

SARI PERMATA RESNI (2022) *Efektifitas Metode Story Telling Melalui Film Animasi Untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak- Kanak Harapan Bunda Nagari Sungai Aua Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat, Braz Dent J*.

Turmudi, H. (2020) *No Title*. Edited by Ina Sholihah Widiati. Deepublish Yogyakarta.

Warda, Y. *et al.* (2023) 'Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Kosakata Dasar Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini', *Jurnal ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi PAI.*, 7(2), pp. 516–522.

Wayan Merta Yoga, I., Gede Juliana Eka Putra, I. and Ita Paramitha (2019) 'Perancangan Pemetaan Destinasi Wisata Kabupaten Karangasem Berbasis Sistem

Informasi Geografis', *e-ISSN*, 8, pp. 131–140.

(Gusti Agung Bagus Angga Wirajaya, Gst Bgs Bayu Baruna Ariesta and Wayan Daryatma Putra, 2024) Annisa, P. and Muryanti, E. (2022) 'Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini', *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), pp. 216–221. Available at: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>.

Arvinka, S. (2023) 'PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI BERBAHASA INGGRIS TERHADAP PERBENDAHARAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT TARUNA TELADAN DELANGGU KLATEN TAHUN AJARAN 2022/2023', *jurnal pendidikan*, 87(1,2), pp. 149–200.

Aziz, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M.S. (2020) 'Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android', *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 1(3), pp. 107–115.

Bakhri, S. (2019) 'Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE', *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), p. 130. Available at: <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>.

Budiaji, W. (2020) 'The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale', *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), p. 129. Available at: <https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bgy>.

Gusti Agung Bagus Angga Wirajaya, I., Gst Bgs Bayu Baruna Ariesta, I. and Wayan Daryatma Putra, I. (2024) 'Perancangan Video Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Memahami Bangun Ruang 3D Untuk Siswa Kelas 4 Sd Negeri 4 Pemcutan', 5(1), p. 2024. Available at: <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa>.

Hanindito, B. (2022) 'After Effects Adalah: Pengertian, Fungsi, dan Tools Unggulannya', (1). Available at: <https://doi.org/10.35134/judikatif.v3i1.3>.

Hasmalena, H. *et al.* (2023) 'Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), pp. 637–646. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3632>.

Imbar, K. *et al.* (2021) 'Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran', 04(01), pp. 108–120.

Indri, O. *et al.* (2019) 'Learning Application of English Subject for Children with Intellectual Disability', *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), pp. 329–340.

Marlianingsih, N. (2019) 'Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud', *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), pp. 133–140.

Maulana, R. and Ismi, R.Z. (2020) 'Rancangan Animasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Ke Indonesia Untuk Anak Usia Dini Berbasis Adobe Flash', *Jurnal Sains Komputer & Informatika*, 4(September), pp. 379–385.

Nugroho, A.P. and Indonesia, U.I. (2022) *Metode Pengumpulan Data*.

Purnamasari, N.L. (2019) 'Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), pp. 23–30.

Saputra, A *et al.* (2022) 'Penggunaan Model ASSURE Dalam Pengembangan Video Animasi Pengajaran Bahasa Inggris 2D Berbasis Studi Islam untuk Siswa Raudhatul Athfal', *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), pp. 23–34.

SARI PERMATA RESNI (2022) *Efektifitas Metode Story Telling Melalui Film Animasi Untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak- Kanak Harapan Bunda Nagari Sungai Aua Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat, Braz Dent J*.

Turmudi, H. (2020) *No Title*. Edited by Ina Sholihah Widiati. Deepublish Yogyakarta.

Warda, Y. *et al.* (2023) 'Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Kosakata Dasar Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini', *Jurnal ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi PAI.*, 7(2), pp. 516–522.

Wayan Merta Yoga, I., Gede Juliana Eka Putra, I. and Ita Paramitha (2019) 'Perancangan Pemetaan Destinasi Wisata Kabupaten Karangasem Berbasis Sistem Informasi Geografis', *e-ISSN*, 8, pp. 131–140.

(Warda *et al.*, 2023) Annisa, P. and Muryanti, E. (2022) 'Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini', *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), pp. 216–221. Available at: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>.

Arvinka, S. (2023) 'PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI BERBAHASA INGGRIS TERHADAP PERBENDAHARAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT TARUNA TELADAN DELANGGU KLATEN TAHUN AJARAN 2022/2023', *jurnal pendidikan*, 87(1,2), pp. 149–200.

Aziz, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M.S. (2020) 'Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android', *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 1(3), pp. 107–115.

Bakhri, S. (2019) 'Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE', *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), p. 130. Available at: <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>.

Budiaji, W. (2020) 'The Measurement Scale and The Number of Responses

in Likert Scale', *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), p. 129. Available at: <https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bgy>.

Gusti Agung Bagus Angga Wirajaya, I., Gst Bgs Bayu Baruna Ariesta, I. and Wayan Daryatma Putra, I. (2024) 'Perancangan Video Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Memahami Bangun Ruang 3D Untuk Siswa Kelas 4 Sd Negeri 4 Pemcutan', 5(1), p. 2024. Available at: <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa>.

Hanindito, B. (2022) 'After Effects Adalah: Pengertian, Fungsi, dan Tools Unggulannya', (1). Available at: <https://doi.org/10.35134/judikatif.v3i1.3>.

Hasmalena, H. *et al.* (2023) 'Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), pp. 637–646. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3632>.

Imbar, K. *et al.* (2021) 'Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran', 04(01), pp. 108–120.

Indri, O. *et al.* (2019) 'Learning Application of English Subject for Children with Intellectual Disability', *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), pp. 329–340.

Marlianingsih, N. (2019) 'Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud', *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), pp. 133–140.

Maulana, R. and Ismi, R.Z. (2020) 'Rancangan Animasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Ke Indonesia Untuk Anak Usia Dini Berbasis Adobe Flash', *Jurnal Sains Komputer & Informatika*, 4(September), pp. 379–385.

Nugroho, A.P. and Indonesia, U.I. (2022) *Metode Pengumpulan Data*.

Purnamasari, N.L. (2019) 'Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), pp. 23–30.

Saputra, A *et al.* (2022) 'Penggunaan Model ASSURE Dalam Pengembangan Video Animasi Pengajaran Bahasa Inggris 2D Berbasis Studi Islam untuk Siswa Raudhatul Athfal', *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), pp. 23–34.

SARI PERMATA RESNI (2022) *Efektifitas Metode Story Telling Melalui Film Animasi Untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak- Kanak Harapan Bunda Nagari Sungai Aua Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat, Braz Dent J*.

Turmudi, H. (2020) *No Title*. Edited by Ina Sholihah Widiati. Deepublish Yogyakarta.

Warda, Y. *et al.* (2023) 'Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Kosakata Dasar Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini', *Jurnal ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi PAI.*, 7(2), pp. 516–522.

Wayan Merta Yoga, I., Gede Juliana Eka Putra, I. and Ita Paramitha (2019) 'Perancangan Pemetaan Destinasi Wisata Kabupaten Karangasem Berbasis Sistem Informasi Geografis', *e-ISSN*, 8, pp. 131–140.