

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar, Zuhri, Dja'far, A. B., & Suprapno. (2022). *Teori Filsafat Pendidikan Islam*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Akbar, J. S., Ariani, M., Zulhawati, Haryani, & Zani, B. N. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alifa, N. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektifitas Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Anindiati, Moh. F. F. I. A. (2020). *E-Learning Pembelajaran Bahasa Arab*.
- Asmoro, S. W. (2019). *Teknik Pengolahan Audio & Video SMK/MAK Kelas XII*. ANDI.
- Bito, N., & Mounite, N. F. (2021). Pengembangan multimedia interaktif bangun ruang di MTs Negeri 2 Boalemo Provinsi Gorontalo. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika* (, 6, 354–364.
- Desriyati, W. (2021). *Video Animasi 2D Pengenalan Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika*. 14(2), 189–195. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/page189>
- Dwi Harlyan, G., & Yunintiyas. (2022). Pembuatan Video Animasi 2D Prosedur Pengajuan Kredit Di Master Cash And Credit Elektronik Furniture Menggunakan Aplikasi Toonboom Harmony. *Jurnal JUPITER*, 14(2), 177–186.
- Ekaputra, P. W., Sindu, I. G. P., & Suyasa, P. W. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Agama Hindu Mengenai Sad Ripu Studi Kasus Kelas Vi (Enam) Sd Negeri 1 Kalibukbuk. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 259. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.37720>
- Enterprise, J. (2020). *Panduan Adobe Illustrator*.
- Enterprise, J. (2024). *Adobe After Effects Komplet*.
- Gumelar, M. S. (2017). *Elemen Dan Prinsip Animasi 2D*.
- Gusti Agung Bagus Angga Wirajaya, I., Gst Bgs Bayu Baruna Ariesta, I., & Wayan Daryatma Putra, I. (n.d.). *PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMAHAMI BANGUN RUANG 3D UNTUK SISWA KELAS 4 SD NEGERI 4 PEMCUTAN* (Vol. 5, Issue 1). <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa>

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ipai*.
- Krisnayanti, R., & Wiarta, I. W. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Matematika*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*.
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020a). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020b). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V*.
- Novaliendry, D. (2020). *Pengenalan Visualisasi 3D Blender 2.80*.
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., Anggraeni, R. W., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1. In *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurhayati, S. (2015). *Buku cerdas matematika SD kelas 3,4,5 dan 6*.
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *E-Jurnal Perpustakaan Nasional*.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2*.
- Santi, I. H., & Erdani, B. (2021). *Technology Acceptance Model (TAM) Penggunaannya pada Analisis User Experience dalam Penerimaan Sistem Informasi Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*.
- Siahaan, H. V. F. (2022). *Matafungsi Bahasa Khootbah Minggu*. CV. Feniks Muda Sejahtera. https://www.google.co.id/books/edition/METAFUNGSI_BAHASA_KHOT_BAH_MINGGU/mGJIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+teks&pg=PA13&printsec=frontcover
- Sopian, A. (2020). *Bahasa Kinesis Dalam AL-Qur'an*. Royyan Press. https://www.google.co.id/books/edition/Bahasa_Kinesis_Dalam_Al_Quran/bIJTEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+teks&pg=PA101&printsec=frontcover

- Sudaryati, S., & Boiman. (2021). *Seni Budaya untuk SMP/MTs Kelas VIII*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Siswa_Seni_Budaya_SMP_MTs_Kelas_8/dDNAEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+gambar&pg=PA36&printsec=frontcover
- Sugitra, K., Wiarta, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Kartun Animasi 2D Berorientasi Kontekstual Learning pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 96–105. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.45491>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Supriyadi. (2021). *Buku Tematik Terpadu Organ Gerak Manusia & Hewan*. https://www.google.co.id/books/edition/Tematik_5A_Organ_Gerak_Manusia_dan_Hewan/SgAhEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+gambar&pg=PA45&printsec=frontcover
- Toybah, Hawa, S., & M, V. A. S. (2020). *Geometri dan Pengukuran Berbasis Pendekatan Saintifik*. Bening media Publishing.
- Trisina, A., Sutikno, A., & Wicaksono, A. G. (2020). *Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian*. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Digital_Kartun_Nilai_Keslametriyad/6WKbEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=animasi+adalah&pg=PT35&printsec=frontcover
- Valasta, D., Sugiarto, B. A., & Paturusi, S. D. E. (2021). Pembuatan Animasi 2D Interaktif Pembelajaran Sel Pada Makhluk Hidup. *UNSRAT Repository*, 1–9.
- Wahab, A., Junaedi, & Efendi, D. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*.
- Wulan, D. R., & Rasfaniwaty. (2022). *Matematika untuk SD/MI Kelas II*.