

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, G. 2019. Pengembangan Tema dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 45-55.
- Adkhar, a. I. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON PADA KELAS 2 MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DISD LABSCHOOL UNNES.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Arsa, B. H., Suhatman, R., & Trisnadoli, A. (2014). Implementasi Teknologi Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Dengan Alat Deteksi Gerak. Riau: Politeknik Caltex Riau.
- ASTUTI, M. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN PEMBELAJARAN TEMA BINATANG DALAM PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK AL-AQHSA KOTA JAMBI (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).
- Asyhar, R., 2012, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press
- Ayuningtyas, T. Y., & Wijayaningsih, L. (2020). Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 814-822.
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada MataPelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*. 6(2), 97-102.
- Faris Ahmad, and Ade Fitria Lestari. 2016. "Anak Usia Dini." *Teknik Komputer* 2(1):59–67.
- Hanafi, H., & ISLAMICA, S. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. Banten: UIN Sultan Maulana Hassanuddin Banten.
- Hurriyati, D., Butar, N. B., & Arisandy, D. (2022). Penerapan Metode Reward Teknik Token Economy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di TK Melati Desa Air Rupik. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 38-44.
- Jamilah, N., Sofyan, H., & Muazzomi, N. (2021). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DARING PADA ERA COVID-19 BERBASIS

SENTRA PERSIAPAN. *Jurnal PAUD Emas*, 1(1), 1-9.

- Kartini, K., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2020). Pengembangan multimedia interaktif tema binatang untuk pembelajaran di taman kanak-kanak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 128-139.
- Kim S., et al. 2007. "The Effect of Animation on Comprehension and Interest. *Journal of Computer Assisted Learning*, Vol.23, Issue 3, pp. 260-270.
- Koumi, J. 2006. *Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning*. New York: Routledge.
- Kozma, R. B. 2003. Technology and classroom practices: An international study. *Journal of research on technology in education*, 36(1), 1-14.
- Kurniah, K. 2021. Pengembangan video pembelajaran melalui dongeng tema binatang di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Latifa, H. I. L. (2021). pengembangan media video animasi berbasis blender 3d animation untuk muatan matematika materi bangun ruang kubus dan balok kelas v sd/heni ifatul latifa (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Muliasari, A. (2020). Evaluasi Pembelajaran Siswa PAUD Dalam Mengenal Metamorfosis Serangga Melalui Pembelajaran Multimedia Dengan Pendekatan Media Animasi Di TKIT Irsyadul Ibad PANDEGLANG. *EARLY CHILDHOOD: JURNAL PENDIDIKAN*, 4(2), 1-10.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada.
- Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas II SD. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 26-34.
- Permendikbud. No 137 tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Pohan, N. 2019. Tematik dan Saintifik dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *ACIECE*, 4, 405-420.
- Rasyid, M., Azis, A. A., & Saleh, A. R. 2017. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dalam konsep sistem indera pada siswa kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 69-80.

- Rayanto, Y. H. 2020. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Ruslan, Arief. 2016. *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Schnotz, W., & Lowe, R. 2003. *External and internal representations in multimedia learning. Introduction. Learning and instruction*, 13(2), 117-23.
- Sofyan, Hendra. 2018. "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Pendekatan Tematik." *Early Childhood Education Journal* 1(1):69–76
- Sofyan, H. 2016. The Increase of Early Childhod's Motoric Development with Thematic Approach. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(1), 29-37.
- Sofyan, H., Anggereini, E., & Muazzomi, N. (2020). Developing e-module local wisdom based for learning at kindergarten. *Elementary Education Online*, 19(4), 2074-2085.
- Sofyan, H., Anggereini, E., & Saadiah, J. (2019). Development of E-Modules Based on Local Wisdom in Central Learning Model at Kindergartens in Jambi City. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1137-1143.
- Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wati, W., & Fatimah, R. 2016. Effect size model pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together (nht) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2),
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. 2016. Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2).
- Yamasari, Y. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Materi Berbasis ICT yang Berkualitas. In Seminar Nasional Pascasarjana X-ITA ISBN (No. 979-545, pp. 0270-1).