

DAFTAR RUJUKAN

- Ainin, M. (2013). Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Arabi. *OKARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(2).
- Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Mengidentifikasi minat bakat siswa sejak usia dini di SD Adiwiyata. *Islamika*, 2(1), 161-169.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
- BSI, S. A. (2016). Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 2(1).
- Budiman, I., Saori, S., Anwar, R. N., Fitriani, F., & Pangestu, M. Y. (2021). Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan (Studi Kasus: Umkm Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi). *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2185-2190.
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99-106.
- Edora, E. (2022). Game Edukasi Pencegahan Covid-19 Berbasis Android Untuk Usia 6-35 Tahun. *Jurnal SIGMA*, 12(4), 117-124.
- Fachrozi, iwan dkk. 2020. Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Olahraga. Universitas Negeri Jakarta
- Guslinda & Rita Kurnia. 2018. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Surabaya : CV Jakad Publishing
- Hamid, Mustofa Abi. 2020. Media Pembelajaran. Sumatera Utara : Yayasan Kita Menulis
- Hasnida. 2014. Media Pembelajaran. Jawa Barat: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Indonesia. *Undang-Undang Nomor 20 tentang sistem pendidikan*. Sekretaris Negara Republik Indonesia. Jakarta.
- Irawan, D. C., Rafiq, A., & Utami, F. B. (2021). Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 294-301.

- Jalius, Nizwardi & Ambiyar. 2016. Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta: KENCANA
- 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.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019, October). Model Addie untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 1, No. 1, pp. 516-525).
- Kurniawati, T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2019). Strategi Pembelajaran Nilai Karakter Mandiri Berbantuan Video Animasi Pembelajaran untuk PAUD. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 30-38.
- Maryatun, I. B. (2017). Pengembangan tema pembelajaran untuk taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 41-47.
- Miranda, D. (2019). Pengembangan video animasi berbasis karakter cinta tanah air untuk anak usia dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12-22.
- Munir. 2013. MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: ALFABETA
- Mursid. 2017. Pengembangan Pembelajaran PAUD. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Nurmayani, L., Sofyan, H., & Muazzomi, N. (2021). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID- 19 BERBASIS SENTRA IMTAQ DI TK PERTIWI II KOTA JAMBI (Doctoral dissertation, universitas jambi).
- Nurani, Y. 2013. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks
- Nurfadhillah,septy. 2021. Media Pembelajaran . Jawa Barat : CV Jejak anggota IKAPI
- Pakpahan, Andrew Fernando, Dewa Putu Yudhi Ardiana,dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Sumatera Utara : Yayasan Kita Menulis
- Prastowo, andi. 2019. Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: KENCANA
- Pribadi, Benny A. 2017. MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN. Jakarta: KENCANA

- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32.
- Rahmadchyber. 05 juni 2021. Kdenlive Software Editing Video PC Gratis (Open Source) dengan Fitur Canggih. Diakses pada 27 Mei 2022, dari <https://www.rahmancyber.net/2021/05/kdenlive-software-editing-video-pc-gratis-dan-open-source.html>
- Ramli, Muhammad dkk. 2012. Media dan Teknologi Pembelajaran. Banjarmasin: IAIN ANTASARI PRESS
- Rusdi.2018. Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan.Depok : PT RAJA GRAFINDO PERSADA
- Sanjaya, W. (2014). Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode Dan Prosedur). Bandung:Kencana Prenada Group.
- Sari, D. K. (2020). Upaya Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SDN 10 Belutu. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 59-71.
- Setyowati, D., Prasetyo, P. C., & Widhiatmoko, M. K. (2018). PERBANDINGAN KUALITAS CITRA PADA TIGA SOFTWARE VIDEO. *JURNAL TEKNOLOGI TECHNOSCIENTIA*, 173-185.
- Sofyan, H. (2016). Increasing Children's Motor Development by Using Thematic Approach. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies (IJECE)* 5 (1).
- Sofyan, H. (2018). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dengan Pendekatan Tematik. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 1(1), 68-76.
- Sofyan, H. 2018. Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktik Peningkatannya. Jakarta: CV INFOMEDIKA
- Sofyan, H., Anggereini, E., Muazzomi, N., & Larasati, N. (2020). Mengembangkan modul elektronik kearifan lokal berbasis model pembelajaran wilayah di TK Kota Jambi. *Jurnal Internasional Inovasi, Kreativitas dan Perubahan*, 11 (2), 216-231.
- Sofyan, H., & Anggereini, E. (2019). Developing the reference books of center, area and group learning models based on environment and thematic in early childhood education. *Universal Journal of Educational Research*, 7(10), 2208–2213. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.071019>
- Sofyan, H., Anggereini, E., & Saadiah, J. (2019). Pengembangan e-modul berbasis kearifan lokal pada model pembelajaran sentral pada taman

- kanak-kanak di kota jambi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Eropa*, 8 (4), 1137-1143. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1139>
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suminarsih. 2021. Video Pembelajaran Asyik Murid Fantastik. Jawa Tengah : Yayasan Lembaga Gumun Indonesia
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940-1945.
- Wardana, M. A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF PADA TEMA TANAH AIRKU UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(2), 159-168.
- Watini, S. (2019). Strategi Pembelajaran Nilai-Nilai Agama di Raudhatul Atfal AssuAda Cijerah Bandung. *Alim| Journal of Islamic Education*, 1(1), 73-90
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *Quanta*, 2(2), 83-91.
- Yudhanto, Yudho. (2017). Panduan Mahir Pengantar Teknologi Informasi. Surakarta : UNS Press
- Zaki, ali dkk. 2016. Animasi Karakter dengan Blender dan Unity. Jakarta: PT Elex Media Komputindo