

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. D. Ambarwati, “Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Didik PAUD di TK Dharma Wanita Wringinanom melalui Metode Bernyanyi,” *J. Pendidik. Sendratasik*, vol. 12, no. 1, pp. 166–179, 2023.
- [2] I. G. A. A. M. Swari and Didith Pramuditya Ambara, “Video Animasi Mengenal Huruf dan Angka untuk Menstimulus Kemampuan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 10, no. 1, pp. 163–172, Jul. 2022, doi: 10.23887/paud.v10i1.47346.
- [3] M. Shofia and S. Dadan, “Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 05, no. 01, pp. 1560–1561, 2021.
- [4] C. P. Ompi, S. R. U. . Sompie, and B. A. Sugiarto, “Video Animasi Interaktif 3d Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal,” *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 127–136, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/29717>
- [5] W. Nofiasari and C. A. Hutagalung, “Storytelling Sebagai Teknik Pembelajaran Pengembangan Karakter Diri Anak Di Rumah Belajar Cahaya Indonesia,” *Jabb*, vol. 4, no. 1, p. 2023, 2023.
- [6] A. Fadilah, K. R. Nurzakiah, N. A. Kanya, S. P. Hidayat, and U. Setiawan, “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran,” *J. Student Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–17, 2023.
- [7] Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan, “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *J. Student Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 282–294, 2023, doi: 10.55606/jsr.v1i1.993.
- [8] Z. Ardian, F. Alfatih, F. Nisa, and N. S. Nurfebruary, “Perancangan Video Wisata Desa Dan Potensi Unggulan Di Desa Padang Sakti Lhokseumawe

- Sebagai Upaya Peningkatan Promosi Desa Village Tourism Video Designing and Superior Potential in Padang Sakti Village Lhokseumawe As an Effort To Improve Village Promotion,” *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 9, no. 2, pp. 156–160, 2023.
- [9] Marissa, T. Sobri, and D. Meilantika, “Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6,” *JTIM J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 5, no. 1, p. 54, 2022.
- [10] A. S. Ramadhani, W. Azizah, Y. Selpiyani, and Khadijah, “Bentuk-bentuk Stimulasi Pada Anak Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di RA,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 3, pp. 2360–2370, 2022, [Online]. Available: <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5080>
- [11] N. S. Nurfebruary, F. Nisa, M. Ikhwan, Y. Dian Putri, S. Maimunah, and L. Rosnita, “Edukasi K3 Bidang Kelistrikan Bagi Anak-Anak di Desa Cot Mee, Kecamatan Nisam, Kabupaten Aceh Utara,” *J. Malikussaleh Mengabdi*, vol. 3, no. 1, p. 87, 2024, doi: 10.29103/jmm.v3i1.16200.
- [12] R. Fitriana, “PENGARUH METODE STORYTELLING TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK – KANAK ISLAMIYAH PONTIANAK,” *Procedia Manuf.*, vol. 1, no. 22 Jan, pp. 1–17, 2020.
- [13] T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, “Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D,” *J. ABDIMAS Budi Darma*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [14] Wisnu Putra Wijaya, Hadi Gunawan Sakti, “Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya,” *Teach. Learn. J. MANDALIKA e- ISSN 2721-9666*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 1970, doi: 10.36312/teacher.v2i1.346.
- [15] Monoarfa, “Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam

Meningkatkan Kompetensi Guru,” *Semin. Nas. Has. Pengabd.*, pp. 1–7, 2021.

- [16] Hendriyani, “Swadharma (Jeis) Pengaruh Unreal Engine Dalam Perkembangan Dunia Game,” *Swadharma Pengaruh Unreal Engine Dalam Perkemb. Dunia Game*, vol. 02, no. 2774, pp. 4–6, 2022.
- [17] A. Rachma, Tuti Iriani, and S. S. Handoyo, “Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement,” *J. Pendidik. West Sci.*, vol. 1, no. 08, pp. 506–516, 2023, doi: 10.58812/jpdws.v1i08.554.