

DAFTAR PUSTAKA

- Awalia, I., Pamungkas, A.S. dan Alamsyah, T.P., 2019, Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD, *Jurnal KREANO*, **10**:49-56.
- Budiman, 1999, *Folklore Betawi*, Pustaka Jaya, Jakarta, Indonesia.
- Denzin, N.K. and Lincoln, Y.S., 2005, *The Sage Handbook of Qualitative Research*, 3rd edition, Sage, USA.
- Creswell, J.W., 2007, *Qualitative Inquiry & Research Design*, 2nd edition, Sage, US
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1978/1979, *Reog di Jawa Timur*, Proyek Sasana Budaya Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, Indonesia.
- EFK, 2020, *Cerita Rakyat Nusantara 3*, Erlangga for Kids, Jakarta, Indonesia.
- Gall, M. D., Gall, J.P. and Borg, W.R., 2003, *Educational Research: An Introduction*, 7th edition, Pearson, Oregon, USA.
- Handayani, H., Putra, F.G. dan Yetri, Y., 2018, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash, *Tatsqif*, **16**:87-100.
- Hernando, E., 2018, 'Bela Diri Tradisional Suku Dayak Kalimantan Tengah (Sebuah Kajian Sejarah, Filosofi, dan Teknik Seni Bela Diri Tradisional)', *Tesis*, MPd, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Imamah, N., 2012, Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan, *Pendidikan IPA Indonesia*, **1**:32-36.
- Kirkpatrick, G. and Peaty, K., 2002, *Flash Cartoon Animation*, Apress, New York, USA.
- Kristanto, M., 2014, Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Penanaman Etika untuk Membentuk Pendidikan Karakter Bangsa, *Mimbar Sekolah Dasar*, **1**:59-64.
- Lestari, P. A. dan Setiawan, 2019, Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana dan Layonsari dalam Bentuk Animasi 2D, *NAWALA VISUAL*, **1**:88-94.
- Maharsi, I., 2016, *Ilustrasi*, Badan Penerbit ISI, Yogyakarta, Indonesia
- Mahendra, R., Trisnadoli, A. dan Nugroho, E.S., 2018, Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat "Batu Belah Batu Betangkup", *RESTI*, **2**:578-583.
- Marianto, M. D., 2006, *Quantum Seni*, Dahara Prize, Semarang. Indonesia.
- Marx, C., 2012, *Writing for Animation, Comic, and Game*, Focal Press, Waltham. USA.

- Panjaitan, N. Q., Yetti, E. dan Nurani, Y., 2020, Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak, *OBSESI*, **4**:588-596.
- Prasetyo, D. 2018, 'Kesenian Reog Ponorogo', *Universitas Sumatera Utara*, Diakses 7 Juli 2021, <<http://www.magisterseniuseriusu.com/uploads/1/8/0/0/1800340/dwi-prasetyo.pdf>>
- Putra, I. E., 2013, Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif, *TEKNOIF*, **1**:20-25.
- Santyasa, I.W., 2007, 'Landasan Konseptual Media Pembelajaran', Makalah disajikan dalam *workshop* media pembelajaran bagi guru-guru SMA Negeri Banjar Angkan, Banjar Angkan, 10 Januari 2007.
- Soenyoto, P., 2017, *Animasi 2D*, Elex Media Komputindo, Jakarta. Indonesia.
- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*, ALFABETA, Bandung. Indonesia.
- Sumayana, Y., 2017, Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal (Cerita Rakyat), *Mimbar Sekolah Dasar*, **4**:21-28.
- Syahfitri, Y., 2011, Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer, *SAINTIKOM*, **10**:213-217.
- Thomas, F. and Johnston O., 1981, *Illusion of Life*, Disney Editions, Glendale. USA.
- Tripungkasingtyas, Y. S., 2016, Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar Melalui Karya Sastra Cerita Rakyat sebagai Salah Satu Bentuk Pengenalan Budaya Nusantara, *Jurnal S3pbi UNS*, **1**:518-522
- Wuryanti, U., dan Kartowagiran, 2016, Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar, *Pendidikan Karakter*, **6**:232-245.