

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Amka. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Sidoarjo: Nizama Learning Center
- Chusnul Chotimah. & Fathurrohman. (2018). Paradigma Baru Sistem Pembelajaran. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Haidir & Salim. (2014). Strategi Pembelajaran. Medan: Perdana Publishing
- Ihat Hatimah.,dkk. (2007). Penelitian Pendidikan. Bandung: Uppress
- Muhammad Ramli. (2012). Media dan Teknologi Pembelajaran. Banjarmasin: Antasari Pers
- Syaiful Bahri Djamarah. & Aswan Zain. (2002). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia
- Syarifan Nurjan. (2016). Psikologi Belajar. Ponorogo: Wade Group
- Salim. & Syahrudin. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Citapustaka Media
- Umar Sidiq. & Moh. Miftachul Choir. (2019). Metode Penelitian Kualitatif Dibidang Pendidikan. Ponorogo: CV. Nata Karya.

Artikel Jurnal

- Acep Haryudin dan Farhan Imannulloh. (2021). The Utilization of Kinemaster Applications In The Making of Multimedia Based Teaching Materials For English E-Leraning In New Normal (Covid 19). Profesional Journal of English Education 02.341-352.
- Ahmad Rijali. (2018). Analisis Data Kualitatif. Jurnal Alhadharah 17 (33).
- Arie Wahyuni. (2017). Analisis Hambatan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kalkulus Dasar. Jurnal Nasional Pendidikan Matematika 01.10.
- Christian Tarchi.et.al. (2021). Learning From Text, Video, or Subtitles: A Comparative Analysis. Computers & Education.160.(104034)

- De Bouhnik and Mor Deshen. (2014). Whatapp Goes to School: Mobile Instant Messaging Between Teachers and Student. *Journal of Information Technology Education: Research*.13. 217-231.
- Haryadi Mujianto. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian* 1. 135-159.
- Ifni Oktiani. (2017). Kreativitas Guru Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*. 2. 2598-4845
- Izomi Awalia, Aan S. Pamungkas & Trian P.Alamsyah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Journal Matematika Kreatif Inovatif* .10 (1). 49-56.
- Jennifer Richards.et.al. (2021). Complexities and Opportunities in teachers Generation of Video From Their Own Classrooms. *Learning, Culture and Social Interaction*. 28. (100490).
- Kirsty Zieschank. et. al.(2021). Co-Design and Qualitative Validation Of Animated Assesment Item Content For a Child Reported Digital Distress Screener: *Internet Intervetions*.24 (100381)
- Kurnal Chaturvedi.et.al. (2021). Covid 19 and Ist Impact On Education, Social Life and Mental Health Of Student: A survei: *Children and Youth Services Review*.121 (105866)
- Li Ma.et.al. (2014) Research and Development of Mobile Application for Android Platform. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*. 4.187-198.
- Mardiah Kalsum Nasution. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*.11.1978-8169.
- Melani Arnaldi. (2014). Four Factor Psychologies as Executive Function to Increase Interest of Learning. *Social and Behavioral Sciences*.112.503-509.
- Nandang Hidayat dan Husnul Khotimah. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran.*Jurnal Pendidikan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*.01.10-15.
- Oliver A Mayer. Et.al. (2019). Investigating The Effect Of Pre-training When Learning Through Immersive Virtual Reality and Video: A Media and Methods Experiment: *Computers & Education*.140 .103603.

Putu Jerry Rudita Ponza, dkk. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*.01.9-19.

Rediana Setiyani. (2010). Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar. *JPE DP* .2.117-133.

Shahid N Khan. (2014). *Qualitative Research Method: Grounded Theory*. *International Journal of Business and Management* 11.18333850.18338119.

Simon Alexanderson and Jonas Beskow. (2013). Animated Lombard speech: Motion Capture, Facial animation and visual Intelegibility of Speech Produced in Adverse Conditions. *Computer Speech and Language*. 28.607-618.

Sultia Linika Sari, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia untuk Siwa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi*. 978-602-60401-3-8.

Thirumalaisamy P. Velavan and Christian G. Meyer. (2020.March). The Covid 19 Epidemic. *Tropical Medicine and International Health*.25.278-280.

Widayat Prihartanta. (2015). Teori – Teori Motivasi. *Jurnal Adabiya*.1. (83)

Artikel Internet

Diaz Praditya. (2018). 3 Fakta Menarik dari Riset Google tentang Perkembangan Youtube di Indonesia. <https://id.teachinasia.com/fakta-perkembangan-youtube-di-indonesia> diakses pada tanggal 07 April 2021, jam 07:44

Oik Yusuf. (2018). Berapa Banyak Orang yang Menonton Youtube Setiap Harinya. <https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/tekno/read/2018/05/04/14250087/berapa-banyak-orang-yang-menonton-youtube-setiap-harinya->