

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Dewi, K. A. K., Sembiring, D., SY, N., & Hita, I. P. A. D. (2023). Analysis of Online Learning Media on Pjok Learning Outcomes. *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 64–69. <https://doi.org/10.47668/jrrei.v1i2.799>
- Aminah, S. (2019). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. 2, 5–10.
- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Ayu, R. (2021). *Nilai Karakter Religius Anak Usia Dini dalam Buku Dongeng Taat Agama Karya Heru Kurniawan dan Umi Khomsiyatun*. (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Gall, M., Borg, W., & Gall, J. (2003). Educational Research: An Introduction. *British Journal of Educational Studies*, 32. <https://doi.org/10.2307/3121583>
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan = Research & Development : Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Kualitatif dan Kuantitatif*.
- Hanafi. (2017). Pembentukan Karakter Anak Melalui Dongeng. *Jurnal Pendidikan Karakter “JAWARA” (JPKJ)*, 3(2), 117–128.
- Hasanah, U., & Fajri, N. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1775>
- Hendryadi. (2017). Validitas isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178.

- Hidayah, A., & Nurhadija, N. (2018). Aktivitas Mendongeng Menggunakan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Moral. *Jurnal Smart Paud*, 1, 73. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v1i1.3523>
- Izzani, T. A., Yarni, L., & Octaria, S. (2023). Perkembangan Akhir Masa Anak-Anak. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan (SOSHUMDIK)*, 2(4), 64–83.
- Kurniawan. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Mahbubi, M., Noviantoro, F. A., Anwari, M., & Arif, R. (2021). Implementasi Pembelejaran Aswaja Melalui Bercerita/ Mendongeng di MI Nurul Munim Paiton Probolinggo. *Implemnetasi Pembelajaran Aswaja Melalui Bercerita*, 12(September), 6.
- Marissa, Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 5(1), 54.
- Mawati, A. T., Hanafiah, & Arifudin, O. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 190–203. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i3.172>
- Nurchahyo, H. (2017). *Memahami Budaya Panji*. Komunitas Seni Budaya Brangwetan.
- Paramita, E. (2019). Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina 2 Palembang. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 6(1), 49-58.
- Prabowo, N. A. (2022). Perancangan Animasi Dongeng untuk Pendidikan Anak Usia Dini Guna Melatih Kecerdasan Moral dan Linguistik. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 2(2), 487113.

- Pratiwi, I., & Ridwan, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi the Effect of Using Animation Video Media on Motivation. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 4(1), 77–86.
- Pratiwi, Y., & Yaswinda. (2023). Pengaruh Penggunaan Barang Bekas dalam Pembelajaran Sains Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 21775–21784.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9, 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Rachmavita, F. P. (2020). Interactive Media-Based Video Animation and Student Learning Motivation in Mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1663(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1663/1/012040>
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Prama Publishing.
- Sri Haryati. (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Suderman, R. D., Irhamudin, I., & Hayati, R. M. (2024). Analisis Dampak Game Online Terhadap Moral Siswa di MTs Manba"ul Ulum Gaya Baru 2. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 121–134.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. . Alfabeta.
- Suparto, A., & Kurniasih, D. (2017). Cerita Panji sebagai Warisan Budaya dan Pembentukan Karakter Bangsa. *Journal Management Business*, 3(1), 121–145.
- Tabroni, I., & Suarni, A. (2022). Improving The Moral Development of Children Aged 5 – 6 Years Through Method Played. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah*

Pendidikan, 12(2 SE-), 66–71.

Undang Undang No. 20. (2003). Sistem Pendidikan Nasional. In *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis* (Vol. 2, Issue 1).
<https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>

Wahyudi, Titis Rukmanawati, A., & Andri Aka, K. (2021). Cipta Karya Seni Pertunjukan Teater Anak Berbasis Kebudayaan Panji (Best Practice Penciptaan Karya Seni Pertunjukan pada Masa Pandemi Covid-19). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 180–196.
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15438>

Yusuf, L. N. S., Sugandhi, N. M., & Riyadi, R. (2019). Islamic Comprehensive Guidance and Counselling to Enhance High School Students' Mental Health. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(5), 683–696.

Zulfitria, Z., & Fadhila, N. (2021). Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Melalui Metode Mendongeng. *Instruksional*, 3(1), 77.
<https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.77-86>