

DIE ERSTELLUNG DER ANIMATION DER KINDERGESCHICHTE MIT DEM TITEL BIENEN, DIE FLEIßIG HÖNIG MACHEN

Annisa Rahmah Manurung¹, Hafniati²

¹is German Teacher in Medan, ² is German Lecturer of Universitas Negeri Medan, Medan.

Abstract

The aim of this study is to create a learning medium for the subject german for children on the topic of "profession" with the application "what is his profession?". This study uses the theory of Richey and Klein construction model. These include (i) the planning phase, (ii) the creation phase, (iii) the evaluation phase. The data of this research are the words, sentences, phrases, images, and audio with the theme "profession". The data source of this study are books such as Studio Express A1 and the Internet. This examination is carried out in the language laboratory of the Faculty of Language and Arts of the State University of Medan. The result of this study is a learning medium with the application "what is his profession?" on the subject of "profession". This learning medium consists of 3 exercises. In exercise I "choose the profession of a person in a picture" there are 10 questions. There are 5 questions for the exercise "which items suit this person?" and for the exercise "assign the images" there are 6 questions. The evaluation results show that this learning medium has an overall grade of 90 (good). The learning medium can be accessed online and offline mobile phone.

Keywords: Learnmedium, German for children, profession.

Auszug

Das Ziel in dieser Untersuchung ist die Erstellung der Animation der Kindergeschichte mit dem Titel *Bienen, die fleißig Honig machen*. Diese Untersuchung verwendet das Richey und Klein Theorie, das aus: (1) die Planungsphase, (2) die Erstellungsphase, (3) die Evaluationsphase besteht. Die Untersuchungsdaten sind eine kurze Kindergeschichte, die erzählende Sätze und Dialoge mit dem Titel "Biene, die fleißige Honig Machen" (Lebah yang Rajin) im Buch Titel *Sammlung von Tiergeschichten im Koran* (Kumpulan Cerita Binatang dalam Al-quran) von Lisdy Rahayu (2017). Diese Untersuchung wird im Sprachlabor der Fakultät für Sprache und Kunst der staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Das Ergebnis dieser Untersuchung ist ein animiertes Videomedien der Kindergeschichte mit dem Titel *Bienen, die fleißig Honig machen*. Dieses animierte Videomedien hat eine Kapazität von 178 Mb, eine Dauer von drei Minuten sechs Sekunden im MP4-Format mit einer Bildrevolution von 720p. Das Validierungsergebnis dieses animierten Videos ist, dass die Materialexpertin eine Punktzahl von 87,5 (gut) und der Medienexpert 92,5 (sehr gut) erhalten hat.

Schlüsselwörter: Erstellung, Animation, Kindergeschichte

EINLEITUNG

Die Bildung hat einen wichtigen Aspekt im menschlichen Leben. Dies ist so, dass es ein menschliches Bemühen gibt, sich auf den Prozess der Reifung und Wissensvermehrung zu richten. Bei Lernaktivitäten wird erhofft, dass jemand, der zunächst nicht fähig werden kann und der nicht versteht, zu einem Verständnis wird. Jeder muss lernen, damit er Wissen, eine gute Einstellung oder Fähigkeiten hat. Daher ist es notwendig, die Welt der Bildung weiterzuentwickeln und zu aktualisieren.

Die technologische Fortschritte haben zu einem Rückgang des Interesses am Lesen geführt. Basierend auf einer Umfrage des *Programme for International Student Assessment* (PISA), die von der Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2019) veröffentlicht wird, liegt Indonesiens Alphabetisierungsrate auf Stufe 62 von 70 Ländern. Die Nutzung von Technologien wie Fernsehen und Internet hat Printmedien verdrängt, weil sie attraktiver und praktischer sind. Fast jeder hat einen Fernseher zu Hause und besitzt bereits ein Gerät, das sich mit dem Internet verbinden kann. In einer von *Hootsuite* und *We Are Social* (2021) durchgeführten Umfrage belegt Indonesien den 19. Platz von 47 Ländern mit der höchsten identifizierten Internetnutzung. 98,5 % der 181,9 Millionen Einwohner verbringen ihre Zeit damit, Online-Videos anzusehen. Dieses Phänomen ist kein Hindernis, um weiter zu lernen. Fortschritte und Raffinesse der Technologie können auch in der Welt der Bildung genutzt werden. Bei der Umsetzung formaler oder nicht-formaler Bildung werden Einrichtungen und Infrastrukturen für die Bereitstellung von Lernmaterialien benötigt. Eines der Mittel, die zum Lernen verwendet werden können, ist animierte Videomedien.

In dieser Untersuchung wird eine Videoanimation entwickelt. Das Kindergeschichtenbuch „*Sammlung von Tiergeschichten im Koran*“ von Rahayu (2017) lässt sich zu einem animierten Videomedium entwickeln. Es gibt 28 Kurzgeschichten in diesem Buch. In dieser Untersuchung wird nur eine Geschichte mit dem Titel *Biene, die fleißig Honig machen* verwendet. Basierend auf Internet-Suchergebnissen wird dieses Buch nie in Fremdsprachen übersetzt und animiert, auch auf Deutsch.. Die in dieser Untersuchung verwendeten Geschichten sind allgemeine Natur, so dass die entstehenden animiertes Videomedium in deutscher Sprache für das Aupair-Programm oder als Medium zum Deutschlernen in Schulen und Universitäten verwendet werden können. Es gibt viele Software zum Bearbeiten und Erstellen animiertes Videomedium, darunter *Adobe Photoshop* und *Wondershare Filmora*. Diese Software hat viele Vorteile, die zum Erstellen und Bearbeiten von animiertem Videomedium verwendet werden können, die erstellt werden. Von diesem Hintergrund interessiert sich die Verfasserin für eine Untersuchungsarbeit mit dem Titel „Die Erstellung der Animation der Kindergeschichte mit dem Titel *Biene, die fleißig Honig machen*“.

THEORETISCHE GRUNDLAGE

In diesem Kapitel werden die für das Untersuchungsthema relevanten Theorien skizziert, die als Abhängigkeiten in nachfolgenden Studien dienen werden.

Der Begriff der Erstellung

Nach dem Gesetz der Indonesischen Republik Nr. 18 von 2002 über das nationale System für Untersuchung, Erstellung und Anwendung von Wissenschaft und Technologie ist die Erstellung eine wissenschaftliche und technologische Aktivität, die darauf abzielt, wissenschaftliche Prinzipien und Theorien zu nutzen, die sich als wahr erwiesen haben, um Funktionen, Vorteile und Anwendungen bestehender Wissenschaft und Technologie zu verbessern oder neue Technologien zu entwickeln. In dieser Untersuchung wird die Theory von Richey und Klein (2007:1) verwendet. Richey und Klein konzentriert sich auf analytische Erstellungsuntersuchung von Anfang bis Ende, einschließlich: Planung, Produktion und Evaluation (PPE).

Medien

Das Wort Medien kommt vom lateinischen "medius", was wörtlich Mitte, Vermittler oder Einführung bedeutet. Während Medien im Arabischen eine vermittelnde oder einleitende Nachricht vom Absender an den Empfänger der Nachricht bedeuten.

Jalinus und Ambiyar (2016: 2-3) fügen hinzu, dass Medien in Form von Materialien (Software) und/oder Werkzeugen (Hardware) vorliegen können, wie die *Association of Education and Communication Technology* (AECT) beschrieb, und zwar alle Formen und Kanäle verwendet, um Informationen, Nachrichten zu übermitteln. Aus einigen der obigen Definitionen kann beschrieben werden, dass die Medien ein vermittelndes Werkzeug sind, das Stimulanzien vom Absender der Nachricht an den Empfänger der Nachricht liefert. Medien haben mehrere Gruppierungen von Experten. Bisher gibt es jedoch keine Standardvereinbarung. Im Folgenden sind die Medientypen nach Jalinus und Ambiyar (2016):

1. Audiomedien dienen dazu, Audionachrichten von der Quelle an den Empfänger der Nachricht zu übermitteln, sowohl verbal als auch nonverbal. Beispiele für Audiomedien sind Radio, Tonband, Telefon, Sprachlabor und Tonaufzeichnung.
2. Visuelle Medien dienen dazu, visuelle Fähigkeiten zu entwickeln, die Vorstellungskraft der Kinder zu entwickeln und die Beherrschung des neuen Wissens durch die Kinder zu erhöhen. Beispiele für stille visuelle Medien (Fotos, Bilder, Karten, Globen usw.) und bewegte visuelle Medien (Partogramme und Film ohne Ton).
3. Audiovisuelle Medien haben die Fähigkeit, die Unzulänglichkeiten von reinen Audio- oder reinen visuellen Medien zu überwinden, da diese Medien Bilder und Ton produzieren. Zum Beispiel Fernsehen, Film und Videoanimation.

4. Vielfältige Medien sind eine Mischung verschiedener Medien, die aufgrund ihrer unterschiedlichen Eigenschaften und Besonderheiten nicht zu den visuellen, audio- oder audiovisuellen Medien gehören. Beispiele sind Tafeln, Wandmagazine, *Reality* und *Community Learning*.

Die Videoanimation

Laut Indonesisches Großes Wörterbuch (KBBI) ist ein Video eine Aufzeichnung eines Live-Bildes oder einer Fernsehsendung, die auf einem Fernsehgerät ausgestrahlt werden soll. Limbong und Simarmata (2020: 59) erklären, dass das Video aus dem Lateinischen kommt, was "Ich sehe" bedeutet. Sie interpretieren das Video als Signaltechnik oder elektronische Visualisierung eines bewegten Bildes. Yuanta (2020: 93) erklärt auch, dass der Begriff *Video* von dem Wort *vidi* oder *visum* abstammt, was sehen oder Visionen haben bedeutet. Musarofah (2019: 23) fügt hinzu, dass das Video ein Medium zur Verbreitung von Nachrichten oder Informationen durch Objekte wie Text, Bilder, Grafiken und Ton für bestimmte Zwecke ist.

Aus der obigen Erläuterung geht also hervor, dass audiovisuelle Medien oder allgemein als Video bezeichnet ein Medium sind, das Ton und Bild kombiniert, die dem Empfänger der Nachricht oder Information eine echte Erfahrung bieten und die Eigenaktivität bei der Umsetzung der übermittelten Nachricht fördern können. Die Funktion audiovisueller Medien besteht aus vier Funktionen: Aufmerksamkeitsfunktion, affektive Funktion, kognitive Funktion und kompensatorische Funktion (Ningsih, 2018: 13):

1. Die Funktion der Aufmerksamkeit besteht darin, das Publikum anzuziehen und dazu zu bringen, sich auf den Inhalt der Botschaft zu konzentrieren.
2. Die affektive Funktion zeigt sich in der Freude des Publikums beim Lernen, denn diese Medien können die Emotionen und Einstellungen des Publikums wecken.
3. Kognitive Funktion: Dieses Medium erleichtert das Erreichen von Zielen, um die im Bild enthaltenen Informationen zu verstehen und sich daran zu erinnern.
4. Die kompensatorische Funktion ergibt sich aus den Ergebnissen, die Kontext liefern, um das Publikum zu konditionieren, das den Inhalt der mündlich präsentierten Botschaft nur langsam versteht.

Safitri et al. (2021: 159) erklärt in ihrer Untersuchung, dass es für jemanden einfacher ist, etwas aus konkreten Erfahrungen wie Seh- und Höraktivitäten zu verstehen und sich daran zu erinnern. In der Untersuchung argumentiert Dwinaya (2019: 153-154), dass Videos mit Untertiteln die Beherrschung von Fremdsprachenvokabular und vier Sprachfertigkeiten verbessern können. Aus der obigen Erklärung entscheidet die Untersucherin sich für die Verwendung von animiertes Videomedium, da sie vollständige Elemente enthalten, und zwar Audio und Bild als Medium zur Übermittlung positiver Botschaften. Dies wird auch durch

die Untersuchung von Yasa, et. al. (2019: 333-339) gestützt, die besagt, dass die Animation die Denkweise des Publikums verändern kann.

Die Adobe Photoshop Software

In der In der Untersuchung Rusli M., Ziveria M., und Samosir R.S., Rusli M. (2020: 5), *Adobe Photoshop* ist ein von Adobe entwickeltes Softwareprodukt. Es wird speziell in der Bildverarbeitung und Effekterstellung eingesetzt. *Adobe Photoshop* wird häufig von Fotografen und Werbeunternehmen verwendet. Ursprünglich wird *Photoshop* entwickelt, um Bilder für papierbasierte Drucke zu bearbeiten, das *Photoshop*, das heute existiert, kann auch verwendet werden, um Bilder für das World Wide Web zu produzieren. Einige der letztgenannten Versionen enthalten auch eine zusätzliche *Adobe ImageReady*-Anwendung für solche Zwecke.

Die Wondershare Filmora Software

Wondershare Filmora Video Editor ist eine Software oder ein Programm von Wondershare, das speziell für die Verarbeitung oder Bearbeitung von Videos entwickelt wird. Diese App kann von Anfängern verwendet werden, da sie ein leichtes Aussehen hat und leicht zu erlernen ist. Trotzdem sind die Funktionen von *Wondershare Filmora* ziemlich vollständig, so dass die Qualität der Videoverarbeitungsergebnisse gut ist. *Wondershare Filmora* hat mehrere Versionen wegen der Updates und Qualitätsverbesserungen in jeder Version. Daher verwendet die Verfasserin neben der Verwendung von *Adobe Photoshop-Software* auch *Wondershare Filmora*, um Videokomponenten zu einem zu kombinieren.

Die Kindergeschichte *Bienen, die fleißig Hönig machen*

Sammlung von Tiergeschichten im Koran (Kumpulan Cerita Binatang dalam Al-Qur'an) ist ein indonesisches illustriertes Märchenbuch von Lisdy Rahayu. Dieses Buch wird seit 2017 in Jakarta von *Ruang Kata* veröffentlicht. Lisdy Rahayu ist seit 2009 in der Welt des Schreibens tätig. Inzwischen hat sie mehr als 30 Bücher geschrieben. Ihre Bücher sind über mehrere Verlage verteilt. Sie schreibt Bücher für Kinder. Eines ihrer Bücher trägt den Titel *Sammlung von Tiergeschichten im Koran*. Dieses Buch hat 60 Seiten, die aus 20 Fabeln bestehen. Dieses Buch enthält Tiergeschichten, die auf dem heiligen Buch des Korans basieren. Jede Geschichte besteht aus zwei bis drei Seiten, von denen jede eine moralische Botschaft hat. Safitri (2019) erklärt, dass jede Religion nicht nur ihrem Gott, sondern auch ihren Mitmenschen Gutes und Pflichten lehrt.

Konzeptuelle Grundlage

Kindergeschichten sind ein interessantes Medium, um moralische Botschaften zu vermitteln. Es gibt so viele Kindergeschichten in Indonesien, die moralische Werte enthalten, die das Potenzial haben, im Ausland entwickelt und eingeführt zu werden. Eine der interessanten Kindergeschichten ist das Buch von Lisdy Rahayu mit dem Titel *Sammlung von Tiergeschichten im Koran* (Kumpulan Cerita Binatang dalam Al-Qur'an). Das Kinderbuch *Sammlung von Tiergeschichten im Koran* (Kumpulan Cerita Binatang dalam Al-Qur'an) von Lisdy Rahayu lässt sich zu einem animiertes Videomedium entwickeln. Basierend auf einer Internetrecherche wird dieses Buch noch nie in eine Fremdsprache oder Animation übersetzt, auch nicht ins Deutsche. Die in dieser Untersuchung verwendeten Geschichten sind allgemeine Natur, sodass auf Deutsch erstellte animierte Videos für Aupair-Programme oder als Medium zum Deutschlernen in Schulen und Universitäten verwendet werden können. Die Verfasserin verwendet das Richey- und Klein-Modell, um ein animiertes Video für Kindergeschichten basierend auf dem Buch *Sammlung von Tiergeschichte im Koran* (Kumpulan Cerita Binatang dalam Al-qur-an) zu erstellen. Die Theorie dieses Modells besteht aus drei Schritten: Planung, Produktion, Bewertung. Die Ergebnisse dieser Untersuchung liegen in Form von animiertes Videomedium vor, die mit der *Software Adobe Photoshop* erstellt werden.

UNTERSUCHUNGSMETHODE

Bei dieser Untersuchung handelt es sich um eine Erstellungsuntersuchung, die aus der Kindergeschichte *Bienen, die fleißig Hönig machen* ein animiertes Videomedium erstellt hat. Diese FUntersuchung verwendet das Richey und Klein Modell, das aus Planung, Errstellung und Evaluation besteht.

DIE DISKUSSION

Diese Untersuchung produziert ein animiertes Videomedium für Kindergeschichten mit dem Titel *Bienen, die fleißig Hönig machen* mit *Wondershare Filmora* und *Adobe Photoshop*. Diese Untersuchung verwendet die Theorie von Richey und Klein. Diese Theorie besteht aus drei Phasen: 1) der Planung, 2) der Erstellung und 3) der Evaluation. Bei den Daten in dieser Untersuchung handelt es sich um vorhandenes narratives und dialogisches Textmaterial, Bilder und Audio. Jede Phase und ihre Ergebnisse werden in diesem Kapitel beschrieben.

In der Planungsphase werden Aktivitäten durchgeführt, um Probleme zu identifizieren und Informationen über den Einsatz von animiertem Videomedium beim Deutschlernen zu sammeln. In der zweiten Phase wird animiertes Videomedium entsprechend den Ergebnissen der Planungsphase produziert. Dieses animierte Videomedium für Kindergeschichten wird mit *Adobe Photoshop* und der *Wondershare Filmora-Software* erstellt. In der dritten Phase, die Evaluationsphase, werden Material und Medien von Experten validiert. Laut der Materialexpertin ist das Material bereits gut, aber es gibt leichte Verbesserungen bei der Verwendung von Zeitformen und Rechtschreibung.

SCHLUSSFOLGERUNG

Basierend aus dem Untersuchungsergebnis gibt Schlussfolgerungen:

1. Im Prozess der Erstellung von animiertem Videomedium für Kindergeschichte mit dem Titel *Bienen, die fleißig Hönig machen* unter Verwendung der Schritte des Modells von Richey und Klein (2017: 39), einschließlich:
 - a. Die Planungsphase: Die Verfasserin gibt Online-Fragebogen an Deutschstudenten. In dieser Phase identifiziert die Verfasserin das Erkennen von Problemen und das Sammeln von Informationen über die Interessen der Deutschstudenten mittels animierter Videomedien beim Deutschlernen.
 - b. Die Erstellungsphase: In dieser Phase wird animiertes Videomedium von Kindergeschichten aus dem Buch "*Sammlung von Tiergeschichten im Koran*" mit Hilfe von *Adobe Photoshop* und der Software *Wondershare Filmora* erstellt, die auf den gesammelten Materialien basieren.
 - c. Die Evaluationsphase: Das animierte Videomedium von Kindergeschichte mit dem Titel *Sammlung von Tiergeschichten im Koran* mit Hilfe von *Adobe Photoshop* und *Wondershare Filmora* Software-Anwendungen werden von Experten validiert.
2. Das Ergebnis der Erstellung von animiertem Videomedium zu Kindergeschichte mit dem Titel *Sammlung von Tiergeschichten im Koran* ist ein animiertes Videomedium. Das animiertes Videomedium ist in dieser Untersuchung als Anhang beigefügt. Dieses animierte Videomedium hat eine Dauer von 3 Minuten 6 Sekunden. Das Endergebnis dieses animierten Videomediums wird von Experten bewertet und umfasst die Eignung für das Thema, das Schreiben von deutschen Wörtern, die Eignung des Videos mit Dialog- und Erzähltext, die Audioeignung für Text und die Animation im Video.

LITERATURVERZEICHNIS

- Alexander, O. 2021. *Tutorial Membuat Animasi 2D & 3D Menggunakan Aplikasi Blender*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia
- Anggian, R. 2020. Skripsi. *Die Erstellung der Animation für das Fach Interkulturelle Kommunikation*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Asmawati, L. (2020). Peran Orangtua dalam Penggunaan Film Animasi Islami Pembelajaran Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 216-223 in <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/9934> wird am 14 Maret 2021 gelesen.

- BPK RI. (2002). *Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. in <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/44462> wird am 10 Maret 2021 gelesen.
- Dwinaya, L. (2019). Penggunaan Video Berteks dalam Pembelajaran Kosakata di Sebuah Perguruan Tinggi Swasta di Bandung. *Edusentris: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 6(3), 152-161 in <http://ejournal.sps.upi.edu/index.php/edusentris/article/view/496> wird am 14 Maret 2021 gelesen.
- Dalimunthe, M. 2019. Skripsi. *Die Erstellung einer Videoanimation als Lernmediums für Niveau A1 zum Thema Termin*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Fatira, E. 2020. Skripsi. *Die Erstellung Eines Dubbing-Videos Basierend auf der Serie Nussa Rara*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Huda, M. C. (2019). The Use of Animation Clips as Media in Teaching Writing. *TELL-US Journal*, 5(1) in <https://www.semanticscholar.org/paper/THE-USE-OF-ANIMATION-CLIPS-AS-MEDIA-IN-TEACHING-Huda/75ac9c68c08b364918a5b62bd3bae95962719845> wird am 14 Maret 2021 gelesen.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Juanda, J. (2019). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Sastra Klasik Fabel Versi Daring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 39-54 in <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/126> wird am 10 August 2021 gelesen.
- Kikiwati, U. Y. 2019. Skripsi. *Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Tegalsari 01.Gresik*: Universitas Muhammadiyah Gresik in <http://eprints.umg.ac.id/3353/> wird am 12 Maret 2021 gelesen.
- Larasati, M. 2017. Skripsi. *Pengembangan Media Film Pembelajaran Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V di Madrasah Ibtidaiah*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Limbong, T., Janner Simarmata. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Medan: Kita Menulis.
- Lisdy, R. 2017. *Kumpulan Cerita Binatang dalam Al-Qur'an*. Bandung: Ruang Kata.

- London Book Fair Committee. (2018). *LBF Announces Indonesia Will be Market Focus in 2019* in <https://hub.londonbookfair.co.uk/indonesia-market-focus-2019/> wird am 4 Maret 2021 gelesen.
- Lumbanbatu, M. W. 2019. Skripsi. *Die Erstellung der Animation mit dem Thema Sisingamangaraja XII*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Munthe, N. 2021. Skripsi. *Die Erstellung Der Videoanimation Für Die Volkserzählung "Bunga Rampai Labuhanbatu"*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Musarofah, S. 2019. Skripsi. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur'an dengan Output Youtube*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung in <http://repository.radenintan.ac.id/5815/1/Skripsi%20Full.pdf> wird am 13 Maret 2021 gelesen.
- Ningsih, N. H. 2018. Skripsi. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 3d Menggunakan Software Blender Pada Materi Lingkaran di SMP*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang in <https://eprints.umm.ac.id/39663/> wird am 13 Maret 2021 gelesen.
- Organization for Economic Co-operation and Development. (2019). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework*. in <https://www.oecd-ilibrary.org/sites/b25efab8-en/index.html?itemId=/content/publication/b25efab8-en> wird am 4 Maret 2021 gelesen.
- Permatasari, I. S., Nana Hendracipta, Aan Subhan Pamungkas. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34-48 in <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/4100> wird am 6 Maret 2021 gelesen.
- Purnaningtias, F., Nuril Aika, Lisanatul Fasihah, Moh. Salman Al farisi, Ahmad Sucipto, dan Zherin Mei Biana Putri. (2020). *Analisis Peran Pendidikan Moral untuk Mengurangi Aksi Bully di Sekolah Dasar. Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 4 (1), 42-49 in <https://autentik.stkipgrisumenep.ac.id/index.php/autentik/article/view/51> wird am 1 Maret 2021 gelesen.
- Rahayu, L. 2017. *Kumpulan Cerita Binatang dalam Al-quran*. Jakarta : Ruang Kata.
- Rochimah, S. 2019. Skripsi. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV SD Sumberagung Peterongan Jombang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim in <http://etheses.uin-malang.ac.id/16734/> wird am 13 Maret 2021 gelesen.

Rusli M., Ziveria M., und Samosir R.S. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (1), in <http://112.78.142.42/index.php/kalbisabdimas/article/view/21/5> wird am 22 Februar 2023 gelesen.

Safitri, B. R. A., Fitri Astutik, Ahmad Nabil Fikri und Saudiah. (2021). Pengaruh Video Pembelajaran melalui Zenius.net Terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Madrasah Aliyah Kelas X dan XI. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 9(1), 154-160 in <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/bioscientist/article/view/3703/2642> wird am 14 Maret 2021 gelesen.

Samsu, S., (2017). *Metode Penelitian: (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*. Jambi: Pusaka Jambi.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sukmana, P. K., Deny Tri Ardianto und Erandaru Erandaru. (2018). Perancangan Animasi Tentang Etika Berbicara Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1(12) in <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7282> wird am 10 August 2021 gelesen.

Suryani, N., Achmad Setiawan, AditinPutria. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.

Syaparuddin, S. (2019) . Peranan Pendidikan Nonformal dan Sarana Pendidikan Moral. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 173-186 in <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/317> wird am 1 Maret 2021 gelesen.

Tambunan, A. R. S., Fauziah Khairani Lubis, Bahagia Saragih, Willem Saragih, und Puan Suri press.com/index.php/ATSSR/article/view/57 wird am 1 September 2021 gelesen.

Trianto, Teguh. (2019). *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Utami, RR., Nurlaili Irias Putri, Cintia Nugraha. (2018). Buku Pengayaan Cerita Anak Dwi Bahasa Bermuatan Budaya Semarang: Potensi dan Prinsip Pengembangannya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 6(1), 65-74 in <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/view/3049> wird am 2 Maret 2021 gelesen.

We Are Social. (2021). Digital 2021: The Latest Insight into The State of Digital in <https://wearesocial.com/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital> wird am 6 Maret 2021 gelesen.

Yasa, G. P. P. A., Kadek Ayu Satyasusmaya Narpaduhita und Dewa Gede Purwita. (2019). Perancangan Film Animasi Pendek 2d Sebagai Media Kampanye Penanganan *Anxiety Disorder*. *Jurnal Bahasa Rupa*,2(2), 146-152 in <https://ejournal.stiki-indonesia.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa/article/view/368> wird am 10 August 2021 gelesen.

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* in <https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/816> wird am 12 Maret 2021 gelesen.

Yuliani, T., Armaini Armaini. (2019). Media Video Animasi dalam Pendidikan Seks Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(1), 41-46 in <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/102506> wird am 14 Maret 2021 gelesen.
