

## DAFTAR PUSTAKA

- Abstrak fety fithriya.* (2009). 36.
- Aini, N., Siti, A., & Yulia, C. (2017). Pengaruh Penggunaan Audio Visual Pada Pencapaian “Kompetensi Dasar Mengolah Stock, Soup Dan Sauce” Siswa Smk 3 Cimahi. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 2(1), 24–32.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
- Arasy Zamanullail, Hamidillah Ajie, & M. Ficky Duskarnaen. (2021). Pembuatan Video Motion Graphic Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2018. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 8–14. <https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.2>
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>
- Binanto, I. (2004). Kajian metode-metode pengembangan perangkat lunak multimedia. *Jurnal Penelitian.*, 17(1), 42–52.
- Budi Sutomo, A. G. P. R. Y. (2021). Penerapan Motion Flat Design Pada Object Video Promosi Case Studi Stmik Dharma Wacana. *Journal Computer Science and Informatic Systems: J-Cosys*, 1(1), 58–61. <https://doi.org/10.53514/jc.v1i1.49>
- Cikka, H., Kahar, M. I., & Wahyuningsih, N. E. (2021). Problematika Guru Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 3(2), 108–115. <https://doi.org/10.55273/karangan.v3i2.137>
- Damayanti, & Wulandari, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Untuk Siswa Kelas XI Pada Desain Multimedia di SMKN 1 Cibadak. *Jurnal Kependidikan*, 22–31.
- Fujianto, R. Z., & Antoni, C. (2020). Produksi Dan Efektivitas Motion Graphic Sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)*, 3(02), 104–123. <https://doi.org/10.30871/deca.v3i2.2202>
- Gamizar, N. R. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Untuk Peserta Didik Di SMK Program Keahlian Multimedia. Jakarta:Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta.
- Garvin, A. D., & Ebel, R. L. (1980). Essentials of Educational Measurement. *Educational Researcher*, 9(9), 21. <https://doi.org/10.2307/1175572>
- Handayani, I., Febriyanto, E., & Sururi, A. (2018). Desain Video Berbasis Motion

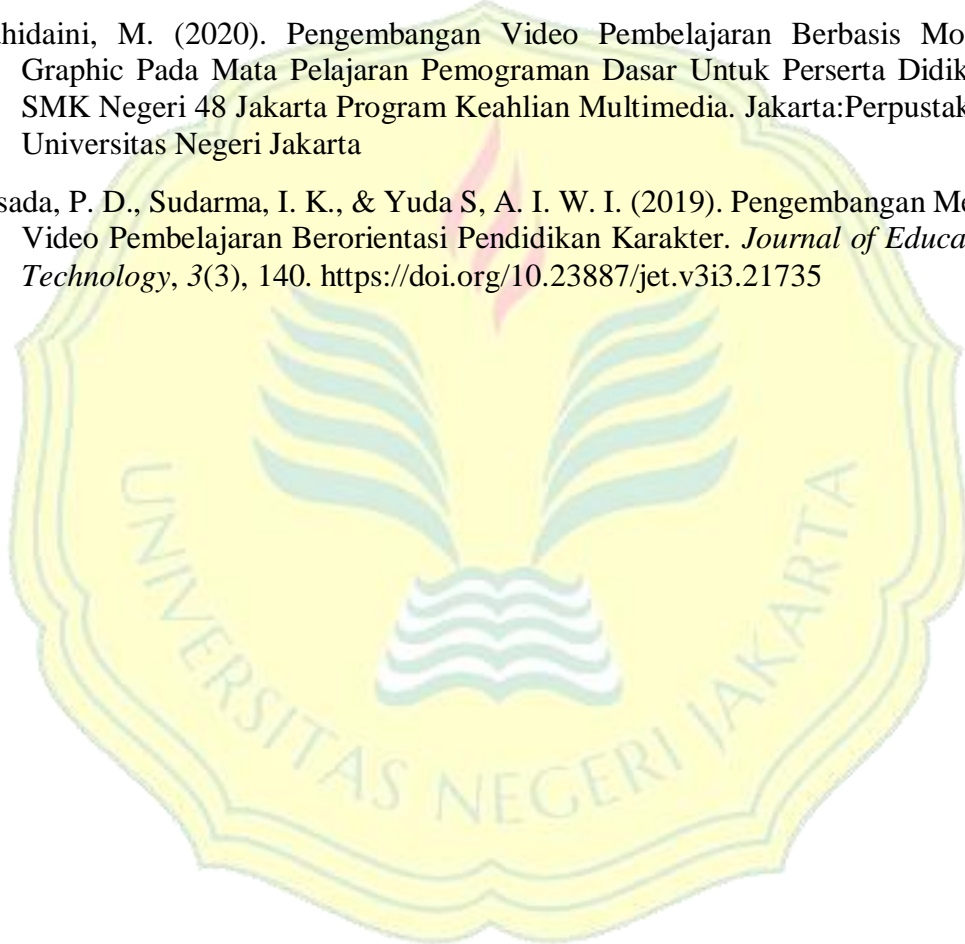
- Graphic untuk PPDB SMK Harapan Indonesia 1 dan 3. *Sisfotenika*, 8(2), 166. <https://doi.org/10.30700/jst.v8i2.409>
- Kurniawati Tenia dkk. (2019). Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index> STRATEGI PEMBELAJARAN NILAI KARAKTER MANDIRI BERBANTUAN VIDEO ANIMASI UNTUK PAUD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 30–38.
- Laili, S. M., Dassucik, D., & Noervadila, I. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Luring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 10(2), 205. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v10i2.1418>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Mayer, R. E. (2014). Research--Based Principles for Designing Multimedia Instruction Overview of Multimedia Instruction. *Acknowledgement and Dedication*, 1–12. [http://hilt.harvard.edu/files/hilt/files/background\\_reading.pdf](http://hilt.harvard.edu/files/hilt/files/background_reading.pdf)
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183–189. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17312>
- Prasetya, K. A., Wardhana, M. I., & Sumarwahyudi, S. (2021). Pengembangan Media Berbasis Motion Graphic tentang Program Sekolah Ramah Anak untuk Kelas VIII SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(11), 1575–1585. <https://doi.org/10.17977/um064v1i112021p1575-1585>
- Puspita, A. E. F. P. (2017). Keefektifan Penggunaan Explainer Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Kelas Vii Di Smp Negeri 10. *Program Studi Pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang*, 1, 91. explainer video, efektif, hasil belajar IPS, media pembelajaran
- Ramdhan, S., & Kurhi, M. (2021). Media Promosi pada Campaign Produk PT Wellcomm dengan Teknik Seamless Transitions dalam Video Motion Graphic. *Jurnal Tren Bisnis Global*, 1(1). <https://media.neliti.com/media/publications/348045-media-promosi-pada-campaign-produk-pt-we-7489ddc6.pdf>
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi

Informasi. In *Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat*. <http://eprints.ulm.ac.id/8313/1/10>. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi.pdf

Umam, N. C. (2016). Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang. *Institut Seni Indonesia Yogyakarta*. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/1840>

Wahidaini, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Untuk Peserta Didik Di SMK Negeri 48 Jakarta Program Keahlian Multimedia. Jakarta:Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*