

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2023). *Adobe Express*. <https://www.adobe.com/express/>
- Anwar, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Penerbit Universitas Negeri Jakarta.
- Anti, A.A, Ajie, H., & Nurhidayat.D. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Untuk Peserta Didik Program Keahlian Multimedia di SMK N 45 Jakarta. *Jurnal Pinter UNJ*, 7(1), 112-125. <https://doi.org/10.21009/pinter.7.1.5>
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Brown, L. (2021). *Canva: Desain Grafis untuk Pemula*. Penerbit Media Kreatif.
- Canva. (2023). <https://www.canva.com>
- Elza Yunika, Iriani, T., & Saleh, R. (2020). Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4D Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi Terapan (SNITT)*, 1(1), 78-89. <https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/viewFile/1035/639>
- Envato. (n.d.). *Efek suara dan musik*. <https://envato.com>
- Fachri, A. Z., Ajie, H., & Oktaviani, V. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran pada Mata Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Negeri 40 Jakarta. *Jurnal Pinter UNJ*, 5(2), 112-125. <https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.8>
- Fadilah, R., & Syah, D. (2021). Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Konsep Detail Gambar Konstruksi Bangunan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 12(3), 45-56.
- Farida, N., Suryani, N., & Setiawan, D. (2022). Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 67-78.
- Graves, M. (2022). *Integrasi Adobe Creative Cloud dalam Pembelajaran Desain*. Penerbit Digital Press.
- Junaidi. (2019). *Pemanfaatan Video Animasi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning: Second Edition*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Mayer, R. E. (2021). *Teori Kognitif dalam Pembelajaran Multimedia*. Jakarta: Erlangga.
- Melati Ode, S. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan IPA*, 5(1), 112-125.
- Permendikbud No. 34 Tahun 2018 tentang Standar Kompetensi Lulusan SMK. <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%2034%20Tahun%202018.pdf>
- Putri, D. A. (2024). *Pendidikan Desain Grafis Berbasis Kewirausahaan di SMK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, L. (2021). *Pendidikan Desain Grafis di SMK*. Jakarta: PT Gramedia.
- Rosanaya, D., & Fitrayati, D. (2021). Efektivitas Media Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(3), 204-215.
- Sadiman, A. S. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santoso, B. (2022). *Desain Grafis sebagai Media Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Santoso, B. (2023). *Kurikulum Desain Grafis Berbasis Industri Kreatif*. Surabaya: Pustaka Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana University: National Center for Improvement of Educational Systems.
- Wahidaini, M., Ajie, H., & Adhi, B. P. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic pada Mata Pelajaran ProgDas untuk Peserta Didik di SMKN 48 Jakarta Program Keahlian Multimedia. *Jurnal Pinter UNJ*, 6(1), 45-60. <https://doi.org/10.21009/pinter.6.1.4>
- Wahyuni, S., Amir, A., & Nurhikmah, N. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMA Negeri 5 Jeneponto. *JETCLC UNM*, 1(1), 34-47. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/23990>
- Walker, D. F., & Hess, R. D. (1984). *Instructional Software: Principles and Perspectives for Design and Use*. Belmont: Wadsworth Publishing.