

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, J. S., Sari, H. R., & Simanjuntak, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Motion Graphic Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan 2023/2024. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4675–4684.
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1). <https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>
- 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. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 7(1), 37–42. <https://doi.org/10.21009/pinter.7.1.5>
- Ariska, W., & Amelysa, U. (2020). *Novel dan Novelet*. Guepedia. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=nDZMEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=ahli+pengertian+sinopsis&ots=hTwQSKJC2Y&sig=DA7O0rVUX3YO9HpSSL5-reth1TY&redir_esc=y#v=onepage&q=ahli%20pengertian%20sinopsis&f=false
- Astuti, I. A., & Athaya, S. N. (2023). Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(4), 319–329. <https://doi.org/10.35746/jtim.v4i4.211>
- Azhar, A. H., Destari, R. A., & Riza, B. S. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Adobe After Effect Dalam Pembuatan Iklan. *JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pegabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 43–52.
- Bahtiar, H., Djamaluddin, M., & Sufriadi, M. R. (2020). Pengenalan Arsitektur Rumah Tradisional Desa Belek Sembulan Lawang Lombok Dengan Menggunakan Animasi 3D Menggunakan Blender Sebagai Media Pembelajaran. *Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 3(1), 71–78.

- Braniwati, M., Noviadji, B. R., Susilo, C. B., & Reynaldo, K. (2023). The Perancangan Motion Graphic Tentang Pengaruh Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Pertama. *Artika*, 7(1), 63–77. <https://doi.org/10.34148/artika.v7i1.659>
- Christian, Y., & Olwin. (2022). Perancangan dan Pengembangan Website Sekolah di SMA Yos Sudarso Menggunakan Metode 4D. *UIB Journals*, 4(1), 1162–1168. <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- Daniati, N. T., Mulyadi, R., & Nugroho, A. (2023). *Dasar Dasar Animasi* (Y. Mulyadi (ed.)). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dewanto, I. S., & Mulyadi, D. V. (2020). Efektivitas Flat Design dalam Motion Graphic “ Pentingnya Rating Usia Film Bagi Anak .” *MIND (Multimedia Artificial Intelligent Networking Database) Journal*, 5(2), 149–159.
- Dzakiyyah, T. A., Prawira, N. G., & Johari, A. (2022). Perancangan Animasi Video Pembelajaran “Membuat Komik” bagi Siswa Kelas VIII SMP. *Scientia Sacra: Jurnal Sains*, 2(3), 369–373. <http://pijarpemikiran.com/index.php/Scientia>
- Firmaningsih, F., & Wasikin, E. H. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Berbasis Sustainability dalam Model Problem Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Ekosistem. *Digitalisasi Biosains Dan Pembelajaran Bervisi Enterprenurship Di Era Covid 19*, 1(1), 11–16.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hart, J. (2013). *The Art of the Storyboard* (2nd ed.). Focal Press.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)). TAHTA MEDIA GROUP.
- Haslih, Arief, H. Z. A., & Herawati. (2024). *Strategi Pembelajaran Fisika Dengan Teknik Microlearning Untuk Tingkat SMK* (R. Hartono & D. A. R. Pangesty

(eds.)). WIDINA MEDIA UTAMA.

- Jamaludin, J. (2023). *Microlearning Untuk Pembelajaran*. Tidar Media.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=y6HeEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=microlearning+adalah&ots=S4eiX_HqWI&sig=0kvgFZuHzl7FJiTGpD-L0iUUkJs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Judijanto, L., Muhammadijah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., M.H., M., & Yunus, M. (2024). Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD). In Sepriano & Efitra (Eds.), *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue June). Sonpedia Publishing Indonesia.
https://www.researchgate.net/publication/381290945_METODOLOGI_RESEARCH_AND_DEVELOPMENT_Teori_dan_Penerapan_Metodologi_RnD
- Khofifah Wahyu Adhalia, Bambang Priyo Darminto, & Prasetyo Budi Darmono. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Motion Graphic Pada Materi Bangun Datar. *Nabla Dewantara: J.Pendidik.Matematika*, 7(2), 73–83.
<https://doi.org/10.51517/nabla.v7i2.157>
- Kolwatin, R. D., Mansur, H., & Arrum Dalu, Z. C. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Motion Graphic Untuk Meningkatkan Pengetahuan Konseptual Pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *J-Instech*, 4(2), 25. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v4i2.8761>
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Kusrini, N., Trisna, I. N., & Ikhtiarti, E. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Prancis Berbasis Powtoon Kepada Guru Bahasa Prancis Se-Lampung. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 108–121. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i1.2957>
- Kusumandari, D., Dina, D. M., & Nuraminudin, M. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Metamorfosis Kupu-Kupu Menggunakan Teknik Motion Graphic. *Information System Journal*, 7(01), 56–66.

<https://doi.org/10.24076/infosjournal.2024v7i01.1375>

- Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>
- Maydiantoro, A. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (Jpppi)*, 3(2), 29–35.
- Melati, D., & Khotimah, K. (2024). *Pengembangan Motion Graphic Video Materi Prinsip Memori Pada Mata Kuliah Desain Pesan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Prodi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*.
- Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan* (M. Jannah (ed.); 1st ed.). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Muluk, M. S., & Athaillah, I. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan pada Mata Kuliah Agama Islam di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 183–202. <https://doi.org/10.32478/ta.v2i2.139>
- Noriska, N. J., Widyaningrum, R., & Nursetyo, K. I. (2021). Pengembangan Microlearning pada Mata Kuliah Difusi Inovasi Pendidikan di Prodi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 100–107. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.13>
- Nurdin, Noviana, Munar, & Taufiq. (2020). Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains 4.0*, 1(2), 129. <https://doi.org/10.29103/tts.v1i2.3251>
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi

- Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>Media Video Pembelajaran Dalam Men. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Palguna, I. P. A. W., Wibawa, A. P., & Narulita, E. T. (2024). *Perancangan Motion Graphic Untuk Media Promosi Merchandise Soyl Bali Studio*. 5(1), 60–66.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8.
- Puti, S., Latief, M., Rohandi, M., & Suwandi, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmentented Reality pada Materi Perakitan Komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Gorontalo. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 3(1), 80–93. <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Putri, S. R., & Ahmadi, F. (2023). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 446–455. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66997>
- Rahayu, E. S., Jessianne, I., Sumardi, R. N., & Nuburi, D. (2023). Efektivitas Edukasi Media Audio Visual Gizi Seimbang sebagai Media Edukasi Remaja Beresiko Obesitas. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 78–84. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1389>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2022). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd*, 2(1). <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Ramdhani, A., Baharmoko, A., & Wijaya, H. (2021). Perancangan Motion Graphic

- Pengenalan Desain Komunikasi Visual Untuk Siswa Sma-Smk. In *PARAVISUAL : Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/10.30591/paravisual.v1i2.2853>
- Risandhy, R., & Nada, S. Q. (2023). Perancangan Video Motion Graphic mengenai Dampak Artificial Intelligence dalam Art & Design. *Journal of Visual Communication Design*, 3(2), 29–58.
- Rizal, M., Butsiarah, B., & Pahany, M. A. (2021). Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Stmik Akba. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 3(2), 36–43. <https://doi.org/10.24076/joism.2021v3i2.514>
- Rusdiansyah, S., & Leonard, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 135–143. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.6996>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Saputra, R. D., & Wibawa, S. C. (2020). Studi Literatur Pengembangan Motion Graphic Video Sebagai Tren Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 05(01), 371–379.
- Sari, E. M., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Video Motion Graphic Peduli Kertas Peduli Pohon Sebagai Media Edukasi Peduli Lingkungan Untuk Siswa Kelas Enam Di Sekolah Dasar Negeri Samir Tulungagung. *Jurnal Barik*, 2(1), 77–90. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian* (27th ed.). Alfabeta.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>

- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. ERIC.
- Wahyuddin, R., Sucipto, A., & Susanto, T. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Multiple Marker Pada Pengenalan Komponen Komputer. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 278–285. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2034>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Wardani, W. P. P., Julianto, I. N. L., & Swandi, I. W. (2023). Analisis Hasil Evaluasi Remaja Generasi Z Di Karangasem Terhadap Narasi Visual Animasi 2D “Mengungkap Akar Peradaban Karangasem.” *Desain Komunikasi Visual Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 8(1), 43–64. <https://doi.org/10.25124/demandia.v8i1.5203>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wicaksana, E. J., Pebriand, B. A., & Hariyadi, B. (2023). Motion graphics learning media: Development using adobe after effects for 10th grade animal kingdom material. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 16(2), 456–466. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.26785>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>