

DAFTAR PUSTAKA

- Anti, A. A., Ajie, H., & Nurhidayat, D. 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.
- Azra, A., & Dias Aziz Pramudita, S. P. (2022). Pengembangan Media Interaktif Motion Graphic Animation Terhadap Standar Komunikasi Data SMK Kelas XI TKJ. *Jurnal Visi*, 16(1), 66-74.
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019, July). Kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pendidikan berbasis teknologi. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Gallagher, R., & Paldy, A. M. (2007). *Exploring Motion Graphics*. Canada: Thomson Delmar Learning.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdina., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*, 270 hlm.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). Kencana.
- Kusumadinata, A. A., Ratnamulyani, I. A., & Nurmansyah, M. R. (2019). Hubungan Motion Graphic Sebagai Konten Promosi Sekolah di Media Sosial. *Communications*, 1(2), 1-10. Doi:<https://doi.org/10.21009/Communications.1.2.4>
- Luthiawati, E. R., & Syah, M. F. J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphics Berbasis Power Point Pada Kd Kerjasama Ekonomi Internasional Mapel Ekonomi Untuk Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Gondang. 1–10.
- Maulana, G. G. (2017). Pembelajaran Dasar Algoritma Dan Pemrograman Menggunakan El-Goritma Berbasis Web. *J. Tek. mesin*, 6(2), 8.\
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 114 hlm.
- Pratiwi, E. L. (2020). *Konsep Dasar Algoritma Dan Pemrograman Dengan Bahasa Java*. Poliban Press.
- Rafif, G. N., Ajie, H., & Sastrawijaya, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Ddg Untuk Peserta Didik Di Smk Program Keahlian Multimedia. *Pinter: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 37-41.

- Rahmalia, S. M., & Sabila, N. D. (2024). Perencanaan pembelajaran: pengertian, fungsi dan tujuan. *Karimah Tauhid*, 3(5), 6014-6023.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). Media Pembelajaran, 24 hlm.
- Sari, S., Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Modul media pembelajaran.
- Shidqi, E. I., & Astuti, A. D. (2018). Penerapan Teknik Motion Graphic Pada Program Feature Televisi “Inspirasi”. *Jurnal Ilmiah Teknik Studio*, 4(1), 1-13.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A. & Kom, M. (2021). *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*. Agrapana Media.
- Sutrisman, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya. *JUPITER: Jurnal Penelitian Ilmu Dan Teknologi Komputer*, 14(2-c), 589-602.
- Zaki, R. A., & Islam, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Berbasis Motion Graphic. *Jurnal Seni Rupa*, 10(3), 22-37.

