

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/10.24252/Ip.V12i1.37347>
- Amaliah, S. N., Fatonah, S., & Faqih, A. N. (2025). Strategi Membangun Karakter Islami Anak Melalui Nilai-Nilai Keagamaan (Studi Kasus : Desa Tinggar, Kecamatan Curug, Kota Serang). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(1), 656–667. <https://doi.org/10.58266/Jpmb.V4i1.484>
- Andi Arsi. (2021). Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss. *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 1–8.
- Anggraeni, N. P. D., Janotama, I. P. A., & Sarjani, N. K. P. (2022). *Perancangan Motion Graphic Cerita Rakyat Sumatera Utara Putri Naga Putih Di Tantraz Comic*.
- Athaya, S. N., & Astuti, I. A. (2023). JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(4), 319–329.
- Batubara, W. H. B., & Dr. Eka Sustri Harida, M. P. (2025). *MODEL-MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN*. 1–13.
- Claudia, C., Purwaningsih, E., & Ulfah, S. F. (2021). Literature Review: Efektivitas Penggunaan Media Video Dalam Meningkatkan Pengetahuan Menyikat Gigi Yang Benar Pada Anak Sekolah Dasar. *Dental Therapist Journal*, 3(2), 58–65. <https://doi.org/10.31965/Dtl.V3i2.594>
- Daniyati Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan Muttaqien Purwakarta. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal Of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Desmulati, M., & Ramadhan, M. F. (2025). Kajian Teoretis Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Video Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Shanti. *Jurnal Indragiri Penelitian Multidisiplin*, 5(1), 4. <https://ejournal.indrainstitute.id/index.php/jipm/article/view/558/241>
- Fitriasari, D. (2024). Penerapan Warna Pada Desain Interior Playgroup IT Permata Insani Jamil. *Jurnal Asosiatif*, 3(2), 100–106. <https://doi.org/10.47942/Asosiatif.V3i2.1418>

- Habayahan, A. R., Ritonga, M. N., & Siregar, E. Y. (2021). Analisis Sikap Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 Tingkat Sma Di Kecamatan Barus. *Jurnal Mathedu*, 4(1), 107–114. [Http://Journal.Ipts.Ac.Id/Index.Php/](http://Journal.Ipts.Ac.Id/Index.Php/)
- Irawan, N. P., & Kusumandyoko, T. C. (2022). Perancangan Motion Graphic Untuk Mengenalkan Kuliner Timur Tengah Di Kampung Arab Surabaya. *Jurnal Barik*, 4(1), 205–218. [Https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/JDKV/Article/View/48630/40544](https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/JDKV/Article/View/48630/40544)
- Kiki, Renni, Jihan, & Novi. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14–22. [Https://Jurnal.Stkipalmaksum.Ac.Id/Index.Php/Jpkm/Article/View/144](https://Jurnal.Stkipalmaksum.Ac.Id/Index.Php/Jpkm/Article/View/144)
- 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](https://Doi.Org/10.20527/J-Instech.V4i2.8761)
- 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](https://Doi.Org/10.24076/Infosjournal.2024v7i01.1375)
- Lita Putri Marlioni. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 16(1), 1–23. [Https://J-Innovative.Org/Index.Php/Innovative/Article/View/14744](https://J-Innovative.Org/Index.Php/Innovative/Article/View/14744)
- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. 11(1), 76–83.
- 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/10.21154/Maalim.V4i2.7270](https://Doi.Org/10.21154/Maalim.V4i2.7270)
- Nabilah, F. (2021). Media Pembelajaran. *Metalingua*, 81–84.
- Nafingah, H., Ekawati, R., Faizah, S., & Malang, U. N. (2024). Model PBL Berbantuan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Literasi Sains Peserta Didik Pada Jenjang *ELSE (Elementary School Education)*. 8(3), 253–264.
- Nason, Nurhasanah, Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di

- Indonesia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 1403–14057. <https://J-Innovative.Org/Index.Php/Innovative/Article/View/14744>
- Okpatrioka. (2023). View Of Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 87. <https://E-Journal.Nalanda.Ac.Id/Index.Php/Jdan/Article/View/154/150>
- Puspita Sari, H., Palangka Raya, I., & Tahfidz Al-Jamiel, S. (2024). Pengajaran Doa Sehari-Hari Untuk Meningkatkan Kognitif Spiritualitas Siswa Sd Tahfidz Al-Jamiel Palangka Raya Teaching Daily Prayer To Improve Students Cognitive Spirituality. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 2035–2044.
- Puti, S., Latief, M., Rohandi, M., & Suwandi, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X SMK Jurusan TKJ. 3(1). <http://Repository.Unp.Ac.Id/Id/Eprint/35576>
- Putri Melani, N., Gusrayani, D., & Gustian Nugraha, R. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Motion Graphic Pada Materi Peta. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(3), 28–33.
- Rafida, A., Ahmad, A. A., & Muhdy, A. A. (2022). Penggunaan Model 4D Dalam Pembuatan Video Tutorial Menggambar Alam Benda Di SMP Negeri 1 Tonra. *Jurnal Imajinasi*, 6(1), 57. <https://doi.org/10.26858/I.V6i1.30307>
- 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>
- Risandhy, R., & Nada, S. Q. (2021). Perancangan Video Motion Graphic Mengenai Dampak Artificial Intelligence Dalam Art & Design. *Corporate Sustainability-A New Paradigm*, 32(3), 56–71.
- 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>
- Rozaq, S. M., Poerbaningtyas, E., & Nurfitri, R. (2022). Perancangan Motion Graphic Wisata Edukasi Di Desa Sumbergondo Dengan Teknik Penggabungan Animasi 2d Dan 3d. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(01), 33–46. <https://doi.org/10.32664/Mavis.V4i01.654>

- Rupa, J. S., Dani, M., Setiawan, S., Camelia, I. A., Studi, P., Seni, P., Surabaya, U. N., Studi, P., Seni, P., & Surabaya, U. N. (2025). Perancangan Motion Graphic Penerapan Warna. *13*(4), 105–113.
- 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>
- Septiani, S., Reza, R., Akil, H., & Aziz, A. (2025). Jenis-Jenis Skala Dan Teknik Skoring Dalam Penilaian Psikomotorik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, *3*(4), 22. <https://journal.aripafi.or.id/index.php/jmpai/article/view/1166>
- Siahaan, A. U., Putri, H. A., & Dzikri, A. (2021). Motion Graphic Untuk Pengenalan Warna Dalam Bahasa Inggris. *Jurnal Integrasi*, *13*(1), 32–39. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i1.2465>
- Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Dan Disseminate) Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal Of Islamic Education El Madani*, *4*(1), 11–19. 4, 11–19.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*.
- Suprianto, A., Kusnadi, K., & Kusumah, W. I. (2025). Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Poli Gigi Dan Mulut Anak 3-5 Tahun Di Tk Paud Reysya. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *8*(1), 2108–2114. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.42462>
- Taufik, M. T., Dwijayanti, I., & Rasiman. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI ANDROID BERBASIS PROBLEM POSING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN RUANG BAGI SISWA KELAS VI. *32*(3), 167–186.
- Wahyuni Ni Luh Putu Indra, I Gde Wawan Sudatha, & I Nyoman Laba Jayanta. (2021). The Use Of Tutorial Video In Learning Energy Sources. *International Journal Of Elementary Education*, *5*(3), 479–487. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Wamuar, A. W. Y., Ratnasari, D., & Pranoto, D. C. Y. (2021). Analisis Tingkat Kesiapan Taruna Politeknik Penerbangan Surabaya Dalam Melaksanakan On The Job Training Di Bandar Udara Dengan Kapasitas Opposite Runway. *Teknologi Penebarngan*, 1–7.
- Wardani, I. A. N. I., Sutajaya, I. M., & Syah, M. J. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Motion Graphic Mengakibatkan Perbedaan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Secara Parsial Dan Simultan Pada Materi

Sistem Gerak Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 12(1), 46–56.
<https://doi.org/10.23887/jjpb.v12i1.78766>

