

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- 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>
- Anita, R. D., & Marisa, F. (2017). Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphics 2D Untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 1(2), 1–5. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v2i1.417>
- Apriyani, D. D. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 7(2), 115–123.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan* (2nd ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Berney, S., & Bétrancourt, M. (2016). Does animation enhance learning? A meta-analysis. *Computers & Education*, 101, 150–167. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.06.005>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Campbell, N. A., & Reece, J. B. (2008). *Biologi* (8th ed.). Jakarta: Erlangga.
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaswara*, 1(4), 104–117. Retrieved from www.juliwi.com
- Fatmawati, E., Karmin, & Sulistiyawati, R. S. (2018). Influence of Video-Based Learning Media to Student Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31.
- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245>
- Juwita, R. (2018). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Tata Surya Pada PT. Penerbit Erlangga. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 2(3), 116–121. Retrieved from <https://zenodo.org/record/1313721>
- Kharishma, V., Firnandi, R., Iqbal, M., & Krishnasari, E. D. (2018). Perancangan

- Motion Graphic Untuk Iklan Layanan Masyarakat Berjudul Go Green Dengan Rumah Ekologis. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(1), 1–6.
- Kimball, J. W. (1999). *Biologi* (5th ed.). Bogor: PT. Glora Aksara Pratama.
- Lidi, M. W., & Daud, M. H. (2019). Penggunaan Media Animasi Pada Mata Kuliah Biologi Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Mahasiswa Materi Genetika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 3(1), 1–9. Retrieved from <https://jurnal.um-palembang.ac.id/dikbio/article/view/1886/1555>
- Purwanti, A., & Haryanto, H. (2015). Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 190–200. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7609>
- Putri, Y. D. R. (2017). Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi & Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 1(2), 85–92. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v1i02.16>
- Ridho, M., Hasruddin, H., & Djulia, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi dan Pengetahuan Awal Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 87–94. <https://doi.org/10.24114/jpb.v7i1.10396>
- Rosdiana, R. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo). *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(1), 73–82. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v4i1.253>
- Rusdiansyah, S., & Leonard. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 135–144.
- Sa'adah, I., Prmono, S. E., & Suharso, R. (2017). Pengembangan Media Video Motion Graphic Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Untuk SMA. *Indonesian Journal of History Education*, 5(1), 25–31.
- Sagala, S. H., Nugraha, I., & Siskandar, R. (2020). Pembuatan Motion Graphics SOP Produksi Berita sebagai Media Promosi di PT Bintang Advis Multimedia. *Indonesian Journal of Science*, 1(3), 152–161.
- Saputra, R. D., & Wibawa, S. C. (2020). Studi Literatur Pengembangan Motion Graphic Video Sebagai Tren Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 371–379.
- Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(1), 43–52.

<https://doi.org/10.17509/edsence.v1i1.17957>

- Satra, O. A., Ahzan, S., & Fuaddunazmi, M. (2016). Development of Learning Media Using Adobe After Effect in Dynamic Electricity Subject Matter. *Jurnal Kependidikan Fisika*, 4(1), 34. <https://doi.org/10.33394/j-lkf.v4i1.35>
- Setiawati, E., Rahayu, H. M., & Setiadi, A. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul pada Materi Animalia Kelas X SMAN 1 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4(1), 47–57. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29406/522>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (4th ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Simbolon, P. (2018). Pengembangan Modul Kingdom Animalia Berbasis Peta Pikiran Untuk SMA. *Jurnal Education and Development*, 3(1), 6–11.
- Sipahutar, R. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Laboratory Pada Praktikum Jamur Menggunakan Adobe Flash Untuk Siswa SMA Kelas X*. Universitas Jambi.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (4th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Aditin Putria. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Pipih Latifah, Ed.). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. F. J., & Harsono, E. R. L. (2020). The Development of Motion-Graphic Media in Learning: An Advanced Use of PowerPoint in Schools for Baby Boomer, X and Y Generation Teachers. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 12(2), 322–337.
- Tarwoto, & Sudaryanto, E. (2018). Perancangan Animasi Media Bantu Belajar Pkn Memahami Mental Kepribadian Warga Negara Menggunakan Motion Graphic. *Jurnal Teodolita*, 19(2), 32–49.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wiana, W. (2017). Application Design Of Interactive Multimedia Development Based Motion Graphic On Making Fashion Design Learning In Digital Format. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 6(5), 102–108.