

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, A., Suyoto, S., & Anjarini, T. (2023). Media Animasi Motion Graphics Pada Materi Usaha Ekonomi Masyarakat Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa . *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1082–1088. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5034>
- Adhalia, K. W., Darminto, B. P., & Darmono, P. B. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Motion graphic pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 73-83.
- Adnyana, P. B. (2017). Pengantar Statistika Analisis Data Tugas Otentik Dengan SPSS. *Diktat*. Singaraja: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aji, D. B. & Rusiyanto. (2018). Penerapan Modul Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Menerapkan dan Menggunakan Pemrograman Mesin Bubut CNC Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. 10(1): 14-18.
- Al-Ars, Kaisar Renaissance (2021) Pembuatan Video Tutorial Pengetahuan Produk Aplikasi SilviPlus dengan Teknik Motion Graphic di PT KST. Project Report. IPB University.
- Anderson dan Krathwohl. 2002. Revisi Taksonomi Bloom. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andriyani, F. (2022). Women's Aspirations In Qs Al-Mujadilah [58] Verse 1: Mohammed Arkoun's Critical Linguistic Review. *Jurnal At-Tibyan: Jurnal Ilmu Alqur'an dan Tafsir*, 7(2), 326-338.
- Annisa, (2021). Pembuatan dan Analisis Motion graphic Teknik Kinetic Typography sebagai Media Edukasi Protokol Pencegahan Covid-19 Di Pt. Uni Metaltech Industry. *Journal of Applied Multimedia andNetworking*, 5(2), 9-19.
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*. 10: 11-21.
- Arumisore, N. M., Indana, S., & Soetjipto, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Menuntaskan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Sistem Gerak Manusia di SMP. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 7(1), 1386-1396.
- Azwar, S. 2012. Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baeti, N., Bahar, A., Indrawati, V., S, D. K., Boga, D. T., & Surabaya, U. N. (2021). Studi Literatur Efektifitas Media Interaktif Motion Graphic dalam Pembelajaran. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 389–397.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran Abraham Maslow tentang Motivasi dalam Belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran*

*Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37-48.

- Dimiyati & Mudjiono. 2010. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion graphic pada Mata Pelajaran IPA di SD Negeri Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97-102.
- Fariah, F., Mahato, S., Pattanaik, C. R., & Mohanty, S. N. (2024). Application of Wearable Devices in the Medical Domain. In *Reconnoitering the Landscape of Edge Intelligence in Healthcare* (pp. 67-88). Apple Academic Press.
- Fitriani, U. F., Muktadir, A., & Parmadie, B. (2022). Pengembangan Video Animasi Iklan Berbasis Motion graphic untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 1(2), 235-245.
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198-203.
- Harefa, M., Lase, N. K., & Zega, N. A. (2022). Deskripsi Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 381-389.
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E- Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68-73.
- Irowati, (2017) Perbandingan Hasil Belajar Matematika melalui Pendekatan Tematik Terpadu dengan Pendekatan Parsial di Kelas IV SDN Mekarsari 01 Kec.Tambun Selatan Kab.Bekasi. Masters thesis, Universitas Terbuka.
- Kemendikbud. (2014). *Petunjuk Teknis Pemberlakuan Kurikulum Tahun 2006 dan Kurikulum 2013 pada Sekolah Jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khoiruman, M. A., Sutajaya, I. M., & Suja, I. W. (2023). Implementasi Pendidikan Humanistik dalam Pengembangan Keterampilan Komunikasi Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Tunas Bangsa*, 1(2), 53-60.
- Kompri, Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), 2016.
- Muhammad Ali Phijai, & Titin Setiawati. (2022). Perancangan Iklan Motion Graphic Harford Institute. Representasi: Jurnal Ilmu Sosial, Seni, Desain Dan Media, 1(3), 11-19. Retrieved from <https://ejournal.ikreasia.com/index.php/rjissdm/article/view/28>.
- Nelvi, A. A., Siskandar, R., Alwahdi, M. A., & Rifan, M. A. (2023). Perancangan Media Pengenalan Varietas Ayam Kampung Unggul Balitbangtan Berbasis

- Motion graphics. *Jurnal Sains Indonesia*, 4(2), 103-112.
- Niama, S. U., Nurwahyunani, A., Sumarno, S., Luthfiyah, F., & Hartini, S. (2023). Pemanfaatan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 11250-11256.
- Pratama, (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Materi Cuaca Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), pp.8936-8951.
- Prawira, Vinna Febriani Suhendar (2023) MOTIVASI SISWA MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA (Studi Deskriptif Pada Anggota Ekstrakurikuler Olahraga SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2022/2023). Sarjana thesis, Universitas Siliwangi.
- Purwa, P. A, (2013). Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Putri, A., Nur, F. A., Sari, N. S. P., Nurliana, M., Rahayu, R., & Daulay, R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Video Animasi Stop Motion sebagai Sumber Belajar Siswa SMA/MA. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 781-787.
- Rikizaputra, R., & Sulastri, H. (2020). Pengaruh E-Learning dengan Google Classroom terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 106-118.
- Romadonah, E. S dan Maharani, I. N. (2019). MOTIONS GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Utile*, Volume V, Nomor 2. file:///C:/Users/User/Downloads/491-Article%20Text-1345-1-10-20200114%20(1).pdf.
- Rukoyatun. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Sumber Belajar Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Negeri 9 Surakarta. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- 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.
- Saputra, R. D., & Wibawa, S. C. (2021). Studi Literatur Pengembangan Motion graphic Video sebagai Tren Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 371-379.
- Saputri, A. E., dan Saifuddin, M. F. (2022). Development of Motion graphic Animation Videos on the Material For Compiling Cladograms For Class X. *BIO-INOVED: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 4(2), 223.



- Sianipar, F. A., Zulfah, Z., & Astuti, A. (2023). Analisis Bibliometrik terhadap Motivasi Belajar Berbasis Vos Viewer. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(1), 126-130.
- Situmorang, R. P., & Andayani, E. P. (2019). Penggunaan Media Animasi Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Materi Sistem Peredaran Darah Manusia. *Journal of Biology Education*, 2(1), 35-41.
- Siwu, J. M., Paat, M., & Ogi, N. L. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Biologi Menggunakan Model Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11202-11212.
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., & Aljamaliah, S. N. M. (2021). Pengembangan Media Video Motion graphic dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid 19. *Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 80-89.
- Sulistyo, T., Liskinasih, A., Purnawati, M. (2022). MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA: TANTANGAN ATAU HAMBATAN DITINJAU DARI TUNTUTAN PEMBELAJARAN ABAD 21?. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 8 (3).
- Sutajaya, I.M. (2019). *Ergonomi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi
- Suwastika, I. W. K. (2018). Pengaruh E-Learning Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, 13(1), 1-5.
- Syahputri, V. N., Rahma, E. A., Setiyana, R., Diana, S., & Parlindungan, F. (2020). Online learning drawbacks during the Covid-19 pandemic: A psychological perspective. *EnJourMe (English Journal of Merdeka): Culture, Language, and Teaching of English*, 5(2), 108-116.
- Viisanen, T., Gazali, A. M., Ihantola, E. L., Ekman, I., Näntö-Salonen, K., Veijola, R., ... & Kinnunen, T. (2019). FOXP3+ regulatory T cell compartment is altered in children with newly diagnosed type 1 diabetes but not in autoantibody-positive at-risk children. *Frontiers in immunology*, 10, 19.
- Wahid, A., Ghafoor, A., Khan, A. W., Al-Worafi, Y. M., Latif, A., Shahwani, N. A., ... & Ahmad, N. (2022). Comparative effectiveness of individualized longer and standardized shorter regimens in the treatment of multidrug resistant tuberculosis in a high burden country. *Frontiers in Pharmacology*, 13, 973713.
- 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.
- Wulandari, D. D. (2020). Penerapan E-Modul Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan*

*Biologi Undiksha*. 7(2), 66-80.

Yonanda, dkk. (2021). Perancangan Media Informasi Wisata Bahari Kota Pariaman dalam Bentuk Motion graphic. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 9-13.

Yustika, G. P. (2018). Biology Lesson by using Animation Video's Media for Senior High School Students. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 119-124.

Zakiyah, H. S., & Utami, W. S. (2023). Aplikasi Sistem Rangka Manusia untuk Pembelajaran Biologi Berbasis Augmented Reality. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(3), 1323-1331.

