

DAFTAR PUSTAKA

- Daendels, W., Indonesia, S., Sa, 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.
- Damayanti, & Wulandari, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Untuk Siswa Kelas XI Pada Desain Multimedia di SMKN 1 Cibadak. *Jurnal Kependidikan*, 22–31.
- Dhanil, M., & Mufit, F. (2021). Design and Validity of Interactive Multimedia Based on Cognitive Conflict on Static Fluid Using Adobe Animate CC 2019. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 7(2), 177–190. <https://doi.org/10.21009/1.07210>
- Dwiflora, R. O., & Cofriyanti, E. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 2D (Motion Graphic) Pada Mata Kuliah Praktikum Fotografi Dasar. *CogITo Smart Journal*, 7(2), 204–215. <http://202.62.11.57/index.php/cogito/article/view/315>
- Habibie. (2010). *Media Pembelajaran Masa Kini*. 4, 127–132.
- Hamimi, L., & Sari, R. (2020). *The Development Of Proof Teaching Materials For High School Students*. 488(Aisteel), 113–119. <https://doi.org/10.4108/eai.17-10-2018.2294081>
- Haryanto, T. S., Dwiwogo, W. D., & Sulistyorini. (2015). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif Di Smp Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25(1), 123–128. <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-jasmani/article/view/4908>

- Intan, N. P. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Teknologi Layanan Jaringan Berbasis Mobile. In *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development* (Vol. 2, Issue 2, pp. 166–175).
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik Sma. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 191. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7504>
- Mustarin, A., Arifyansah, R., & Rais, M. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Atph Pada Mata Pelajaran Alat Dan Mesin Pertanian Di Smkn 4 Jeneponto. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jptp.v5i1.8189>
- Noviyanti, N., & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial*, 4(2), 100. <https://doi.org/10.25139/jmnegara.v4i2.2458>
- Novita, L., Windiyani, T., & Fazriani, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Pada Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 82–86. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1451>
- Pendidikan, J., Indonesia, S., Studi, P., Kimia, T., Teknik, F., Syiah, U., & Banda, K. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 72–80.

- Pendidikan, S., Elektro, T., Teknik, F., Elektro, J. T., Teknik, F., Elektro, J. T., Teknik, F., Elektro, J. T., & Teknik, F. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF SISTEM TENAGA LISTRIK MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC UNTUK SISWA KELAS XI TITL 1 SMK RAJASA SURABAYA* Anindya Widia Prabaswari Mahendra Widyartono Euis Ismayati Aditya Chandra Hermawan.
- Pratiwi, D., Santoso, G. B., Mardianto, I., Sedyono, A., & Rochman, A. (2020). Pengelolaan Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva dan Photoshop untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta. *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.32663/abdihaz.v2i1.1093>
- Priyanthi, K. A., Dr. Ketut Agustini, S.Si, M. S., & Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M. C. (2017). Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Komunikasi Data. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 40.
- Rabiah, S. (2018). *Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. April 2015, 1–7. <https://doi.org/10.31227/osf.io/bzfsj>
- Rafsanjani, M. A., Fitriyati, D., Ghofur, M. A., & Hendi, E. (2021). *The Development of Interactive Media in Economics for Senior High Schools Students Using Android Platform*. 7(3), 159–169.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>

- Revlinasari, D. A. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2021). Animasi Motion Graphics Dinamika Litosfer Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Sma. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 168–177. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p168>
- Sanita, D., & Maksum, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan Untuk Medukung PJJ di Masa Pandemi Covid19. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 783–800. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1163>
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(3), 206–212. <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i3.50>
- Sarmini, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pemrograman dasar Pada Siswa Kelas X di SMK N 1 Batam. *Taveij*, 1(01), 11–16.
- Sheeba, & Begum, H. (2018). Comparative Study of Developing Interactive Multimedia Applications using Adobe Flash and HTML / CSS. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Electronics Engineering*, 7(5), 5–9.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Vidiasti, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif prezi pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (tik) kelas xi di sman 1 pakel. *Joeict*, 3(1), 88—94.

- Wiana, W. (2015). Application Design Of Interactive Multimedia Development Based Motion Graphic On Making Fashion Design Learning In Digital Format. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 4(8), 102–108.
- Wijaya, N. (2016). Pelatihan Membuat Desain Logo Vector Menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Flash di SMK Bina Cipta Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 25–29. <https://doi.org/10.30653/002.201611.5>
- Yusuf, M. M., Amin, M., & Nugrahaningsih, N. (2017). Developing of instructional media-based animation video on enzyme and metabolism material in senior high school. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(3), 254. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v3i3.4744>
- Zinnurain, & Gafur, A. (2015). Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 157–168. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp%0APENGEMBANGAN>