

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Jawwad Muhammad. 2004. *Menjadi Manajer Sukses*, Jakarta. Gema Insani. Diakses pada 17 November 2023, dari https://books.google.co.id/books?id=VuoB23QJ4esC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.
- Adam. Steffi, Muhammad Taufik Syastra. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas 10 SMA ANANDA Batam*. Jurnal CBIS. Vol. 3, No.2: 79.
- Aditya Santika Amelia, Hamonangan Saragih Triando, Muliadi, Kartini Dwi, Ramadhani Rahmat. 2023. *Penerapan Skala Likert Pada Klasifikasi Tingkat Kepuasan Pelanggan Agen BRILINK Menggunakan Random Forest*. Banjarmasin. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi. Vol. 11, No. 3 p-ISSN : 2460-3562 / e-ISSN : 2620-8989.
- Andrew P. Subario, Arie S. M. Lumenta, Meita Rumbayan. 2017. *Animasi Sosialisasi Penghematan Listrik*. Manado. E-Journal Teknik Informatika Vol. 12, No. 1 ISSN: 2301-8364.
- Anggar Aditia Desy. 2015. *Survey Penerapan Nilai-Nilai Positif Olahraga Dalam Interaksi Sosial Antar Siswa Di SMA Negeri Se-Kabupaten Wonosobo Tahun 2014/2015*. Semarang. Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations, ISSN: 2252-6773.
- Ari Molana. 2020. *Perancangan Video Motion Graphics 2D Mengenai “Tata Cara Sholat Sunnah Dhuha” Untuk Anak Usia 6 – 8 Tahun*. Jakarta.
- Fitriya, D., Magdalena, I. and Fauziah Fadhillahwati, N. (2021) ‘*Konsep Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19*’, Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia, 1(3), pp. 182–188.
- Hapsari Angganingrum Shinta, Nanif Muhammad, Gunarhadi, Roemintoyo. 2019. *Motion Graphic Animation Bideo to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students*. Jawa Tengah: European Journal of Education Research. Vol. 8. ISSN: 2165-8714.

- Hasan, M., Supatminingsih, T., Mustari, Ahmad, M. I. S., Rijal, S., Ma'ruf, M. I. 2020. *The Development of Pocketbook Learning Media Based on Mind Mapping in Introductory Economics Course*. Universal Journal of Educational Research, 8(12B), 8274-8281.
- Imelda Wahyuni. 2020. *Dinamika Pembelajaran "Daring" Pada Masa Pandemi Covid 2019*. Kendari. IAIN Kendari. Diakses pada 27 Juli 2023, dari https://iainkendari.ac.id/content/detail/dinamika_pembelajaran_daring_pada_masa_pandemi_covid.
- Krasner, Jon. 2008. *Motion Graphic Design & Applied History and Aesthetic*. Amerika Serikat. Burlington. Focal Press.
- Mahnun, Nunu. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam, Vol.37, No.1: 27.
- Meisartika Refi, Safrianto Yoyon. 2021. *Karakteristik Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Kerja Pegawai Kantor Camat Meureubo Kabupaten Aceh Barat*. Aceh. Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan, Vol. 4, No.2 P-ISSN: 2622-2191, E-ISSN: 2622-2205.
- Prasetya Adhitya. 2017. *Hobi Sebagai Representasi Gaya Hidup*. Yogyakarta. Diakses pada 13 November 2023, dari <http://digilib.isi.ac.id/2855/>.
- Purnasiwi Rona Gunes, Kurniaan Mei P. 2013. *Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D "Kerusakan Lingkungan" Dengan Teknik Masking*. Yogyakarta: Jurnal Ilmiah DASI Vol.14 No. 04 ISSN: 1411-3201.
- Putriati Defi, Agus Purwanto. 2018. *Pembuatan Film Animasi Pendek 2D "SMILE" Dengan Teknik Frame by Frame*". Yogyakarta: Jurnal Information System. Vol. 1 No.1 E-ISSN: 2655-142X P-ISSN: 2655-190X.
- Rachman Komarudin, Ridha Rifiana Noor. 2017. *Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang*. Jakarta: Jurnal Pilar Nusa Mandiri. Vol. 13 No.1 ISSN 1978-1946 & E-ISSN 2527-6514.

- Rosyidi, Ni'mah. 2018. *Pentingnya Penguasaan Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora Vol.1, No.2: 57, Februari 2022. Jakarta.
- Soenyoto, P. 2017. Animasi 2D. Jakarta. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Diakses pada 17 November 2023, dari https://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Sugiyono%2C2008.+Metode+Penelitian+Kuantitatif%2C+Kualitatif+dan+R%26D.+Bandung%3A+Alfabeta.&btnG=
- Tompunu Alan Novi, Masnila Nelly, Zakaria, Azwardi, Nabila Ainun. 2021. *Public Service Announcement Implementation of Learning at the Sriwijaya State Polytechnic in Minimizing the Risks and Impacts Caused by the Covid-19 Pandemic*. In *4th Forum in Research, Science, and Technology (FIRST-T1-T2-2020)* (pp. 577-583). Atlantis Press.
- Udariansyah Devi, Syaputra Hadi. 2019. *Implementasi Metode End User Development Pada Aplikasi Rekam Medis Pasien*. Palembang. Jurnal Informatika, Vol. 5 No.2, ISSN: 2407-1730.
- Yesty Desca Refita Putri. 2017. *Pembuatan Motion Graphic sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas*. Jakarta: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer. Vol. 01 No.2 ISSN 2549-9351.
- Yudhistira Rizky Januar, Widiarina. 2019. *Animasi Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android*. Jakarta: Jurnal Teknik Komputer. Vol. V No.1 P-ISSN 2442-2436 E-ISSN: 2550-0120.
- Yusuf, M. M., Amin, M., & Nugrahaningsih. 2017. *Developing of Instructional media-based animation video on enzyme and metabolism material in senior high school*. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia, 3(3), 254-257.
- Widyaiswara, Zulkarnaini. 2009. *Contoh Bahan Ajar Sederhana*. Sumbar: Madya LPM. Diakses pada 17 November 2023, dari <https://zulkarnaini.my.id/2009/07/06/contoh-bahan-ajar-sederhana/>.