

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* INTERAKTIF PADA
PEMBELAJARAN SUBTEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI
KOMUNIKASI UNTUK SISWA KELAS 3
SDN 021 CIPOREAT BANDUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh:
Felia Arlitha Agnia
1900895

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS DAERAH CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

LEMBAR PENGESAHAN

FELIA ARLITHA AGNIA

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* INTERAKTIF PADA
PEMBELAJARAN SUBTEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI
KOMUNIKASI UNTUK SISWA KELAS 3
SDN 021 CIPOREAT BANDUNG**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T

NIP. 920171219870811201

Pembimbing II



Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds

NIP. 920171219860906201

Mengetahui

Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Multimedia



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T

NIP. 920171219870811201

LEMBAR HAK CIPTA

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* INTERAKTIF PADA
PEMBELAJARAN SUBTEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI
KOMUNIKASI UNTUK SISWA KELAS 3
SDN 021 CIPOREAT BANDUNG**

(Penelitian perancangan *motion graphic* interaktif di kelas 3 Sekolah dasar)

Oleh
Felia Arlitha Agnia
1900895

Skripsi yang diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Felia Arlitha Agnia
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru
September, 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-undang.
Skripsi ini tidak diperkenankan untuk diperbanyak seluruhnya maupun sebagian,
dengan dicetak ulang, di foto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Felia Arlitha Agnia
NIM : 1900895
Program Studi : Pendidikan Multimedia
Judul Skripsi : Perancangan *Motion Graphic* Interaktif Pada Pembelajaran Subtema Perkembangan Teknologi Komunikasi Untuk Siswa Kelas 3 SDN 021 Ciporeat Bandung

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Interaktif Pada Pembelajaran Subtema Perkembangan Teknologi Komunikasi Untuk Siswa Kelas 3 SDN 021 Ciporeat Bandung” ini beserta seluruh isinya benar benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah, dan semua kutipan yang ada dalam skripsi ini telah saya sebutkan sumbernya. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, September 2023
Yang membuat pernyataan,

Felia Arlitha Agnia
NIM. 1900895

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Interaktif Pada Pembelajaran Subtema Perkembangan Teknologi Komunikasi Untuk Siswa Kelas 3 SDN 021 Ciporeat Bandung”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan program studi Pendidikan Multimedia. Selama penyusunan skripsi, penulis mendapatkan dukungan dan bantuan yang sangat luar biasa dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan amat terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, diantaranya yaitu :

1. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T. Selaku dosen pembimbing 1 yang telah mengarahkan serta membimbing proses penyusunan skripsi hingga selesai.
2. Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds Selaku dosen pembimbing 2 dan Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia yang telah mengarahkan serta membimbing proses penyusunan skripsi hingga selesai.
3. Bapak Feri Firmansyah Selaku dosen wali yang selalu memberi motivasi dan arahan selama masa perkuliahan awal hingga akhir.
4. Seluruh Civitas Akademik UPI Kampus Cibiru, yang turut membantu proses penyusunan awal hingga akhir skripsi ini.
5. Ibu Wiwi Tika S.Pd., M.M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 021 Ciporeat yang telah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melaksanakan penelitian skripsi di SDN 021 Ciporeat Bandung
6. Bapak Agus Juhana S.Pd., M.T, selaku ahli media pada penelitian ini yang telah membantu menilai dan memberikan masukan terhadap media pembelajaran yang telah dirancang.
7. Bapak Erry Purnamajaya. S,Pd., selaku guru kelas tematik SD 021 Ciporeat Bandung dan menjadi ahli materi pada penelitian ini yang telah membantu menilai dan memberikan masukan terhadap materi yang ada pada media pembelajaran yang telah dirancang.

8. Siswa kelas 3C SD Ciporeat Bandung tahun ajaran 2022/2023 yang bersedia menjadi responden pada penelitian ini.
9. Terima kasih kepada orang tua Bapak Asep Heryadi dan Ibu Denis Hamidah yang selalu mendukung pendidikan saya dan motivasi serta doa yang selalu dipanjatkan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi,
10. Kakak perempuan Tiane Aulia Rahmah dan adik perempuan Varisha Nuraliya Maharani yang selalu mendorong dan memotivasi peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
11. Zulfikri Fakhrudin Daengono yang telah membantu dan memotivasi dalam perancangan media pembelajaran.
12. Nisa, Nabilla, Engalydva, Dwini. Dzulya, Azkia, Astrid dan Rifda yang telah membantu menyemangati dan menjadi teman untuk lulus.
13. Teman-teman Prodi Pendidikan Multimedia Angkatan 2019 yang turut berbagi cerita suka dan duka serta membantu dalam perkuliahan.
14. Teman-teman seperjuangan sidang Gelombang 3 Kelas Multimedia A yang saling bantu membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Teman-teman mahasiswa UPI Kampus Cibiru angkatan 2019 yang menemani selama awal perkuliahan hingga saat ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca untuk kemajuan penulisan dalam penelitian skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi khalayak khususnya bagi pengembangan video pembelajaran *motion graphic* interaktif atau penelitian sejenis.

Bandung, September 2023

Yang membuat pernyataan,

Felia Arlitha Agnia

NIM. 1900895

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* INTERAKTIF PADA
PEMBELAJARAN SUBTEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI
KOMUNIKASI UNTUK SISWA KELAS 3
SDN 021 CIPOREAT BANDUNG**

Felia Arlitha Agnia

NIM. 1900895

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif untuk siswa dalam proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dapat membuat pembelajaran bermakna dan aktif dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *motion graphic* interaktif. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui tahapan rancangan dan kelayakan media *motion graphic* interaktif pembelajaran subtema perkembangan teknologi komunikasi untuk kelas 3 SDN 021 Ciporeat Bandung. Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dari Luther dengan 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* dengan pengujian skala likert. Media ini digunakan pada pembelajaran tematik muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan Seni Budaya dan Prakarya di subtema perkembangan teknologi komunikasi untuk siswa kelas 3 SDN 021 Ciporeat Bandung. Penelitian ini melalui tahap penilaian validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi yang dinilai oleh ahli materi menunjukkan persentase 96%, sedangkan hasil validasi yang dinilai oleh ahli media menunjukkan persentase 94,4%. Hasil penilaian validasi ahli materi dan media menunjukkan kualifikasi “Sangat Baik”. Setelah penilaian validasi ahli media dan materi selanjutkannya diujicobakan kepada siswa. Uji coba dari penilaian siswa menunjukkan persentase 93,45% dengan kualifikasi “Sangat Baik”. Dari hasil validasi oleh para ahli serta penilaian oleh siswa dapat diketahui bahwa *motion graphic* interaktif sangat layak dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Motion Graphic*, Video Interaktif, Pembelajaran Tematik, Sekolah Dasar

**DESIGN INTERACTIVE MOTION GRAPHIC FOR LEARNING
SUBTHEME DEVELOPMENT OF COMMUNICATION TECHNOLOGY
FOR 3RD GRADE STUDENTS OF SDN 021 CIPOREAT BANDUNG**

Felia Arlitha Agnia

NIM. 1900895

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of availability of varied and innovative learning media for students in the learning process. Teachers as learning facilitators can make learning meaningful and active by using technology-based learning media. One of the technology-based learning media is interactive motion graphics. The purpose of this study was to determine the stages of design and feasibility of interactive motion graphic media learning on the sub-theme of communication technology development for class 3 of SDN 021 Ciporeat Bandung. This study used Luther's Multimedia Development Life Cycle (MDLC) with 6 stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution with Likert scale testing. This media is used in thematic learning of Indonesian language learning content, Mathematics and Culture Arts and Crafts in the sub-theme of the development of communication technology for grade 3 students at SDN 021 Ciporeat Bandung. This research went through the validation assessment stage by media experts and material experts. The validation results assessed by material experts showed a percentage of 96%, while the validation results assessed by media experts showed a percentage of 94.4%. The results of the material and media expert validation assessment showed a "Very Good" qualification. After the media expert's validation assessment and the next material was tested on students. The trial of the student assessment showed a percentage of 93.45% with the qualification "Very Good". From the results of validation by experts and assessments by students, it can be seen that interactive motion graphics are very feasible and can be used as alternative learning media in the learning process.

Keywords: *Interactive Video, Motion Graphic, Thematic Learning, Elementary School*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR HAK CIPTA	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Jenis Media Pembelajaran	7
2.2 <i>Motion Graphic</i>	9
2.2.1 Produksi <i>Motion Graphic</i>	10
2.2.2 Prinsip <i>Motion Graphic</i>	11
2.3 Prinsip dan Elemen Desain Grafis.....	14

2.4	Media Pembelajaran Interaktif	16
2.4.1	Video Interaktif	17
2.5	Edpuzzle sebagai <i>Platform</i> Media Interaktif.....	17
2.6	Pembelajaran Tematik	18
2.6.1	Karakteristik Pembelajaran Tematik	19
2.6.2	Subtema Perkembangan Teknologi Komunikasi	19
2.7	Karakteristik Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar	22
2.8	Penelitian Relevan	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		29
3.1	Desain Penelitian	29
3.1.1	Prosedur Penelitian	29
3.2	Partisipan dan Tempat Penelitian	31
3.2.1	Populasi dan Sampel	31
3.2.2	Tempat Penelitian	31
3.3	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	31
3.4	Analisis Data	35
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		37
4.1	Tahap Konsep (<i>Concept</i>).....	37
4.2	Tahap Perancangan(<i>Design</i>).....	43
4.2.1	Perancangan <i>Storyline</i>	44
4.2.2	Perancangan <i>Storyboard</i>	49
4.2.3	Penerapan Prinsip Desain dan Elemen Grafis	57
4.3	Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	58
4.3.1	Pembuatan Aset grafis	60
4.3.2	Perekaman <i>Voice over</i>	65
4.4	Tahap Perakitan (<i>Assembly</i>)	66

4.4.1	Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	66
4.4.2	Pembuatan <i>Motion Graphic</i> Interaktif.....	84
4.5	Tahap Uji Coba (<i>Testing</i>)	87
4.5.1	Validasi Ahli Materi	88
4.5.2	Validasi Ahli Media	91
4.5.3	Uji Coba Kepada Siswa.....	96
4.6	Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>).....	99
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	100
5.1	Simpulan.....	100
5.2	Implikasi	101
5.3	Rekomendasi	101
	DAFTAR PUSTAKA	103
	LAMPIRAN.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 KD dan Indikator Pembelajaran.....	21
Tabel 2. 2 Penelitian Relevan.....	23
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Penilaian Siswa	34
Tabel 3.4 Penilaian Skala Likert	35
Tabel 3.5 Interpretasi Persentase Nilai.....	36
Tabel 4.1 Konsep Media Video	38
Tabel 4. 2 KD dan Indikator Pembelajaran.....	41
Tabel 4. 3 Garis Besar Program Media.....	42
Tabel 4. 4 <i>Storyline Motion Graphic</i>	44
Tabel 4. 5 <i>Storyboard Motion Graphic</i>	50
Tabel 4. 6 <i>Material Collecting</i>	59
Tabel 4. 7 Tahap Pembuatan Aset Grafis.....	62
Tabel 4. 8 Tahap Pembuatan <i>Video Motion Graphic</i>	68
Tabel 4. 9 Tampilan <i>Video Motion Graphic</i>	75
Tabel 4. 10 Pembuatan <i>Motion Graphic</i> Interaktif.....	85
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Materi	88
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Ahli Media.....	91
Tabel 4. 13 Tabel Perbaikan Revisi Ahli media	95
Tabel 4. 14 Hasil Uji coba Siswa	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan penelitian MDLC Luther	29
Gambar 4. 1 <i>Layout Scene 4</i>	57
Gambar 4. 2 <i>Layout Scene 9</i>	57
Gambar 4. 3 <i>Layout Scene 10</i>	58
Gambar 4. 4 <i>Layout Scene 1</i>	58
Gambar 4. 5 Fitur <i>Pen Tool</i>	61
Gambar 4.6 Hasil Aset Grafis Karakter	64
Gambar 4. 7 Hasil Aset Grafis Latar Belakang Video	64
Gambar 4. 8 Hasil Aset Grafis Alat – Alat Komunikasi.....	65
Gambar 4. 9 Pengaturan <i>Voice Over</i> di <i>Audacity</i>	66
Gambar 4. 10 Penamaan <i>Composition</i> Setiap <i>Scene</i>	67
Gambar 4. 11 Fitur <i>Transform Tools</i>	68
Gambar 4. 12 Tahap <i>Rendering Video Motion</i> di <i>After Effects</i>	74
Gambar 4. 13 Tahap <i>Rendering Video</i> di <i>Wondershare Filmora</i>	84
Gambar 4. 14 Dokumentasi Uji Coba Media	87
Gambar 4. 15 Hasil Penilaian Soal Evaluasi.....	98
Gambar 4. 16 Proses Penilaian Pada <i>Edpuzzle</i>	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	109
Lampiran 3 Silabus Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 3	110
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	113
Lampiran 5 Transkrip Wawancara Bersama Guru.....	118
Lampiran 6 Lembar Persetujuan Validator dan Hasil Validasi Ahli Materi.....	121
Lampiran 7 Lembar Persetujuan Validator dan Hasil Validasi Ahli Media	126
Lampiran 8 Hasil Uji Respon Siswa	132
Lampiran 9 Presensi Siswa	143
Lampiran 10 Foto Kegiatan Penelitian	144

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion graphic animation video as alternative learning media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1), 23-30.
- Amaliah (2020). Implementation Of Edpuzzle To Improve Students' Analytical Thinking Skill In Narrative Text. *Jurnal Ilmu Bahasa Inggris dan Sastra Program Studi Sastra Inggris Universitas Trunajaya*. 14:1
- Anggraini L., & Nathalia K.. (2018). *Desain Komunikasi Visual. Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Anindita, M. & Riyanti, Menul T. (2016). Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1-14
- Anisa, N., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2021). Pengembangan Media Powerpoint Motion Graphics Sederhana Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 78-94.
- Aprianto, H. (2019). Motion Graphic" Akhlak" Sebagai Media Edukasi Penyimpangan Perilaku Sosial Pada Remaja. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(1), 60-67.
- Arfandi, A., & Samsudin, M. A. (2021). Peran guru profesional sebagai fasilitator dan komunikator dalam kegiatan belajar mengajar. *Edupepedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 5(2), 124-132.
- Ariesto H. Sutopo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Dewanto, I. S., & Mulyadi, D. V. (2020). Efektivitas Flat Design dalam Motion Graphic "Pentingnya Rating Usia Film Bagi Anak". *MIND (Multimedia Artificial Intelligent Networking Database) Journal*, 5(2), 149-159.
- Dr. Rusman, M. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas v sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2492-2500.
- 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 (Kapedas)*, 1(2), 235-245.

- Gallagher, Rebecca & Paldy, Andrea. 2007. *Exploring Motion Graphics, The Art and Techniques of Creating Imagery for Film and New Media*. UK: Thomson Delmar Learning.
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379-6386.
- Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2019). Edmodo-Based Blended Learning Media in Learning Mathematics. *Journal Of Teaching And Learning In Elementary Education (JTLEE)*, 2(2), 107-117
- Ilham, M., Sari, D. D., Basrul, Z., Sundana, L., Rahman, F., & Akmal, N. *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Juwita, R. (2018). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Tata Surya Pada PT. Penerbit Erlangga. *KOPERTIP: Scientific Journal of Informatics Management and Computer*, 2(3), 116-121.
- Kemendikbud, (2018) *Perkembangan Teknologi: Buku Siswa SD/MI Kelas III Tematik Terpadu Kurikulum 2013*.
- Krasner, J.S. (2008). *Motion Graphic*. UK : Focal Press
- Laura, S. D., & Sujana, I. W. (2022). Video Interaktif Berbasis Problem Solving pada Muatan IPS Materi SDA sebagai Media Pembelajaran Unik bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1).
- Leoni Dera, Tarmizi Pebrian, P. B. (2021). Studi Deskriptif Karakter Lagu Anak pada Buku Tematik Siswa Sekolah Dasar Kelas II Tema 5 Muatan SBDP. 4(3), 374–387.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Prenada Media.
- Mawaddah, N., Mustofa, M., & Putra, I. S. (2022). Improving students' listening ability using Edpuzzle interactive video. *Premise: Journal of English Education*, 11(1), 65.
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung
- Mischel, L. J. (2019). Watch and Learn? Using EDpuzzle to Enhance the Use of Online Videos. *Management Teaching Review*, 4(3), 283–289.

Felia Arlitha Agnia, 2023

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN SUBTEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI UNTUK SISWA KELAS 3 SDN 021 CIPOREAT BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mustika, M. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 8(1), 1-14.
- Niswa, A. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermediaflash Kelas Viid Smp Negeri 1 Kedamean (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No 67 tahun 2013 tentang struktur kurikulum SD/MI.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Pratama, A. G., Yusuf, R., & Sutomo, B. (2022). Penerapan Motion Flat Design Pada Object Video Promosi Case Studi Stmik Dharma Wacana. *Journal Computer Science and Information Systems: J-Cosys*, 2(1), 5-9.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Purwati, L. M. (2021). Media pembelajaran digital interaktif berbasis adobe flash pada masa pandemi di sekolah dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152-158.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan Youtube Dan Edpuzzle Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 04(01), 1-8.

- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motions graphic sebagai media pembelajaran. *Jurnal Utile*, 5(1), 115-122.
- Sari, N. W. (2021). Pengembangan Animasi Motion Graphic Materi Mengenal Garuda Pancasila Untuk Kelas 3 Sd Negeri 1 Kadipiro. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 10(9), 929-941.
- Sugiyono, P. D. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto & Jabar, Cepi S.A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Suhendra, D., Supriyanto, S., & Safitri, S. (2019). Pengaruh Penerapan Media Video Sejarah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Banyuasin 1. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1).
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video animasi pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48-56.
- Surjono, Herman D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan, Edisi Pertama*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, D. P., Sulthoni, S., & Susilaningsih, S. (2018). Persepsi Anak Usia Sekolah Dasar terhadap Serial Animasi dalam Mempengaruhi Perkembangan Karakter. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 237-242.
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial dan Teknologi*, 3(6), 488-493.
- Thomas, Johnston. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. New York: Walt Disney Production
- Utami, A. A., Darlies, M., & Deviana, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komposisi Fotografi Berbasis Motion Graphic 2D Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 2(1).
- Vivianingsih, V., Suhliyatin, N., Mahmudah, M., & Al Ayubi, S. (2023). Using Interactive Learning Video Media Aided by Edpuzzle toward Student Learning. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 10(1), 24-31.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5.

- Wardaniasih, T. P., Yuliati, S. R., & Lestari, I. (2020). Model Konseptual Media Motion Graphic Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 32(1), 53-74.
- Zamanullail, A., Ajie, H., & Duskarnaen, M. F. (2021). Pembuatan Video Motion Graphic Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2018. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 5(2), 8-14.