

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHIC DUA*  
DIMENSI PADA KOMPETENSI DASAR PENGAWETAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Konsentrasi Pendidikan Teknologi Agroindustri



Oleh:  
**REPA OKTAPIANI**  
NIM 1407297

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI  
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2021**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHIC DUA*  
DIMENSI KOMPETENSI DASAR PENGAWETAN

Oleh  
Repa Oktapiani

Skripsi yang diajukan untuk  
Memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

© Repa Oktapiani  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Januari 2021

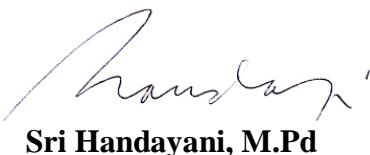
Hak cipta dilindungi undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian  
Dengan dicetak ulang, difotokopi dan cara lainnya tanpa izin dari penulis

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**REPA OKTAPIANI**  
**(1407297)**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHIC DUA*  
DIMENSI PADA KOMPETENSI DASAR PENGAWETAN**

Disetujui dan Disahkan oleh

**Dosen Pembimbing I**



Sri Handayani, M.Pd

NIP. 19660930 199703 2 001

**Dosen Pembimbing II**



Shinta Maharani, S. T. P. M. Sc.

NIP. 198903302015042002

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri  
Fakultas Tekologi Pendidikan dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Yatti Sugiarti, MP

NIP. 196312071993032001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Dua Dimensi Pada Kompetensi Dasar Pengawetan**" ini beserta seluruh isinya adalah 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. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanki apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2021

Yang Membuat pernyataan



Repa Oktapiani

NIM 1407297

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirrabil'alaamiin* atas berkat rahmat, hidayah serta karunia dari Allah subhanahu wata'ala, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Motion Graphic* Dua Dimensi Pada Kompetensi Dasar Pengawetan. Sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan stara satu di Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. Solawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad Salallahu'alaihi Wassalam, kepada keluarganya, para sahabat, tabiin dan tabiat serta ummat akhir zaman. Aamiin.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini, masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Bandung, Januari 2021

Penulis

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

*Alhamdulilahirabbila 'lamiin* puji dan syukur atas berkat rahmat, karunia serta hidayah dari Allah Subhanahu Wata'ala, Solawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad Solollahu'alaihi Wassalam, kepada keluarganya, sahabatnya, tabiin dan tabiat serta ummat akhir zaman, aamin. Skripsi ini dapat terselesaikan dengan adanya do'a, motivasi, bimbingan, dibersamai, dibantu baik secara moril maupun materil. Penulis Ucapkan *Jazakumullah khairan katsiran* kepada:

1. Sri Handayani, M. Pd, Sebagai Pembimbing Akademi sekaligus dosen pembimbing I.
2. Shinta Maharani, S. TP., M. Si, Sebagai Dosen Pembimbing II.
3. Dr. Yatti Sugiarti, M.P, sebagai Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Agroindustri.
4. Ibu dan Bapak Dosen, Staf serta jajaran Prodi Pendidikan Teknologi Agroindustri.
5. Dr. Mokh. Syaom Barliana, M.Pd., M.T, sebagai dekan FPTK UPI.
6. Prof. Dr. M. Solehuddin, M. Pd, M.A, sebagai rektor UPI Bandung.
7. Bapak dan Ibu Guru, serta Siswa-siswi Kelas X dan XII APHP dan Agroindustri SMKN 1 Pacet Cianjur.
8. Kedua Orang Tua dan Keluarga.
9. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Teknologi Agroindustri.
10. Novi, Citra, Helmin, Eneng, Ene, Ayu, Andriani, Aziz, Rida, Wali, Nazwa, Teti, Nabila, Mukrivah, Dwi, Wanti, Mega.
11. UKM BAQI UPI.
12. Santri Siap Guna Daarut Tauhiid.
13. Sahabat Miftah Daris Saadah.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam memberikan berbagai dukungan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan dan dukungan dari semua pihak Allah ganti dengan balasan terbaik, aamiin.

Bandung, Januari 2021

Penulis

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHIC DUA DIMENSI PADA KOMPETENSI DASAR PENGAWETAN*

**Repa Oktapiani (1407297)**

### **ABSTRAK**

Rendahnya nilai siswa di SMKN 1 Pacet Pada kompetensi dasar pengawetan serta belum terdapat media pembelajaran *motion graphic* dua dimensi, maka dari itu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar pengawetan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *motion graphic* dua dimensi pada kompetensi dasar pengawetan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D) dengan desain penelitian ADDIE. Teknik sampling yang digunakan yaitu *purpose sampling*. Subjek penelitian sebanyak 20 siswa di Jurusan APHP SMKN 1 Cianjur. Hasil penelitian yang dilakukan oleh para ahli; materi, bahasa, dan media menunjukkan pengembangan media pembelajaran *motion graphic* dua dimensi pada kompetensi dasar pengawetan dinyatakan “**Layak**” digunakan sebagai media pembelajaran kompetensi dasar. Hasil respon siswa menunjukkan “**Sangat Layak**”.

**Kata kunci:** Dasar pengawetan, Media pembelajaran, *Motion graphic*

**DEVELOPMENT OF TWO-DIMENSIONAL MOTION GRAPHIC LEARNING  
MEDIA ON PRESERVATION BASIC COMPETENCIES**

**Repa Oktapiani (1407297)**

**ABSTRACT**

*The low score of students at SMKN 1 Pacet. In the basic competence of preservation and there is no two-dimensional motion graphic learning media, therefore research is carried out on the development of learning media on the basic competencies of preservation. The purpose of this study was to determine the feasibility of two-dimensional motion graphic learning media on the basic competencies of preservation. The method used in this research is Research and Development (R & D) with the ADDIE research design. The sampling technique used is purpose sampling. The research subjects were 20 students in the APHP Department of SMKN 1 Cianjur. The results of this research are carried out by experts; material, language, and media show that the development of two-dimensional motion graphic learning media on preservation basic competencies is stated as "Feasible" to be used as a learning medium for basic competencies. The results of the student responses show "Very Feasible".*

**Keywords:** Basic Preservation, Motion graphics, Learning media,

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMAKASIH .....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB I PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Tujuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Manfaat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Struktur Organisasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.5 Prinsip Pengembangan dan Produksi Media	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 <i>Motion Graphic</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 <i>Inkscape</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.1 Kelebihan <i>Inkscape</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.2 Kekurangan <i>Inskcape</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5. <i>Adobe Ilustrator</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.1 Kelebihan <i>Adobe Ilustrator</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.2 Kekurangan <i>Adobe Ilustrator</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6 <i>Adobe After Effect</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.1 Kelebihan <i>Adobe After Effect</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.6.2 Kekurangan <i>Adobe After Effect</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7 <i>Adobe Premiere</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7.1 Kelebihan <i>Adobe Premiere</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7.2 Kekurangan <i>Adobe Premiere</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8 Kompetensi Dasar Pengawetan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.9 Penelitian Terdahulu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III METODOLOGI.....	18
3.1 Pendekatan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Desain Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Partisipasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4 Populasi dan Sampel .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5 Instrument Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.1 Instrument Validasi Ahli Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.2 Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.3 Instrumen Validasi oleh Ahli Media ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.4 Lembar Kuisioner Respon Siswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6 Prosedur Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7 Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 <i>Analyze</i> (Analisis) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1 Temuan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2 Pembahasan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 ( <i>Design</i> ) Tahap Perancangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1 Temuan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2 Pembahasan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3 ( <i>Development</i> ) Tahap Pengembangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.1 Temuan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.2 Pembahasan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.3 Validasi Ahli .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4 ( <i>Implementation</i> )Tahap Implementasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5 ( <i>Evaluation</i> ) Tahap Evaluasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI..... **Error! Bookmark not defined.**

5.1 Simpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Implikasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3 Rekomendasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA.....	13

### DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kompetensi Dasar Pengawetan dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	<b>14Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian Siswa Kelas X Agroindustri dan APHP SMKN 1 Pacet Cianjur .....	<b>19Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	<b>20Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Validator Ahli Bahasa ...	<b>21Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Validator Ahli Media.....	<b>22Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Kuisioner Respon Siswa	<b>22Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 7 Kriteria Validasi Animasi Persentase Validasi Ahli	<b>24Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 8 Nilai Interpretasi Kusioner Tanggapan Siswa .....	<b>27Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 1 Indikator Pembelajaran dan Materi Pokok Pengawetan.....	<b>27</b>
Tabel 4. 2 Gambar Tampilan Media Pembelajaran.....	<b>27</b>
Tabel 4.3 <i>Storyoard</i> .....	<b>40</b>
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	<b>69</b>
Tabel 4.5 Komentar, Saran, dan Kesimpulan dari Ahli Materi.....	<b>69</b>
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	<b>70</b>
Tabel 4.7 Komentar, Saran, dan Kesimpulan dari Ahli Bahasa.....	<b>71</b>
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media.....	<b>71</b>
Tabel 4. 9 Komentar, Saran, dan Kesimpulan dari Ahli Media.....	<b>72</b>
Tabel 4.10 Revisi dari Hasil Media .....	<b>76</b>
Tabel 4. 11 Hasil Respon Siswa.....	<b>77</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Dua Dimensi .....	8
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Gambar 2. 2 Tampilan Lembar Kerja <i>Inkscape</i> .....	9
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Gambar 2. 3 Tampilan <i>Adobe Ilustration</i> .....	11
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4. 1 Detail Gambar Pada Aplikasi <i>Adobe Illustration Selection Tools</i> Untuk Menyeleksi Detail Gambar.....	31
Gambar 4. 2 Detail Gambar Pada Aplikasi <i>Adobe Illustration Paintbrus Tool (B)</i> Untuk Pewarnaan.....	31
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Audacity</i> .....	36
Gambar 4. 4 Tampilan <i>Adobe After Effect</i> .....	38
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Bar <i>Effect Adobe Premiere</i> .....	38
Gambar 4. 6 Tampilan <i>Editing Adobe Premiere</i> .....	38
Gambar 4. 7 Detail Gambar Pada Aplikasi <i>Adobe Illustration Selection Tools</i> Untuk Menyeleksi Detail Gambar.....	63
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Flow chart</i> .....	63

## DAFTAR PUSTAKA

- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, II (1), 23-30.
- Antara, I. M. Y., Crisnapati, P. N., Wirawan, I. M. A., & Sunarya, I. M. G. (2019). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi “Tude The Movie–Petualangan Si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)”. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, IV (3), 214-223.
- Anonim (t.t). *Kelebihan Dan Kekurangan Adobe Illustrator*. Carabelajardesain.Wordpress.co
- Ardhianto, B. (t.t). *24 Kelebihan dan Kekurangan Adobe Premiere Pro*. [Online] Diakses dari Dosenit.com
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta PT Bumi. Aksara
- Astuti, D. (2016). Efektivitas Media Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Membuat Busana Wanita Siswa SMK Kartini Semarang. *Jurnal. Universitas Negeri Semarang*.
- Aziz, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android M Menggunakan Andromo Pada Mata Kuliah Teknologi Pati*. (Skripsi) Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Damayanti, D., & Wulandari, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Untuk Siswa Kelas XI Pada Desain Multimedia Di SMK N 1 Cibadak. *Jurnal Kependidikan*. 4(2), 22-31.
- Damayanti. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Untuk Siswa Kelas Xi Di SMK N 1 Cibadak*. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sukabumi). [Onlien] Diakses dari <http://eprints.ummi.ac.id/eprint/817>
- Dimyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Effendi, S. (2012). *Panduan Berbahasa Indonesia dengan Baik dan Benar*. Dunia Pustaka Jaya.
- Enterprise, J. (2020), *Otodidak Adobe After Effects*. Elex media komputindo.
- Galessos, M. (2017). *Adobe After Effect CC 2017: Beginner's Guide*. [Online] Diakses dari books.google. co.id
- Gunawan, S. R. (2018). “*Pengembangan Media Motion Graphic Animation Untuk Meningkatkan Pemahaman Mengenai Pendidikan Seni*”. Seminar Antar bangsa: *Seni dan Desain-STANSA*.
- Hamid, M, A dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Editor Tonni Lombong, Yayasan Kita Menulis.
- Handayani, R., & Usman, O. (2020). *The Effect Of Learning Motivation, Learning Discipline and Learning media on learing readiness*. Jakarta State University.
- Repa Oktapiani, 2021**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTION GRAPHIC DUA DIMENSI PADA KOMPETENSI DASAR PENGAWETAN**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Iskandar, A., dkk (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis.
- Khrisna, J. (2010). *Motion by Design*. Indonesian Motion Magz.
- Lubis, S. P. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xii. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 1(2), 169-174.
- Machda, K. P. & J.Syukri. (2010). *Sejarah Motion graphic. History of motion*.
- Mahmudah, R. E., & Yudha, A. A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Menggunakan Adobe Flash CS4 untuk SMK Negeri 1 Blitar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, II (1), 381-390.
- Sari, E. M., & Arianto, F. (2017). Pengembangan Video Animasi Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara Di Sma Negeri 4 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan IX* (1)
- Mendikbud. (2020). *Media Briefing Adaptasi Sistem Pendidikan Selama Covid-19, Hasil Kerja Sama Antara Kementerian Luar Negeri, Kemendikbud, Dan Ketua Tim Pakar Penanganan Covid-19, Istana Kepresidenan, Provinsi DKI Jakarta*. [Online] Diakses dari: <Https://Setkab.Go.Id/Inilah-Perubahan-Kebijakan-Pendidikan-Selama-Masa-pandemi-covid-19>
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. [Online] Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran>.
- Nugrohadi, F., & Susilana, R. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif*. *Educational Technologia*, 2(1), 45-53.
- Nana, S., & Rifai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algendindo: Bandung.
- Nurhayati, S. (2014). *Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 5 Pontianak Pada Materi Keseimbangan Kimia*.
- Nur' Afif, dkk. (2017). Penciptaan Film Animasi "Afeksi" dengan Teknik Digital 2 Dimensi Melalui Pendekatan Surealis. *Journal Of Animation and GAMES Studies*. III (1)
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2 (1).
- Rahma, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Kuliah Mikrobiologi Pangan*. (Skripsi) Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Rahayu, A. P. (2015). Menumbuhkan Bahasa Indonesia Yang Baik Dan Benar Dalam Pendidikan Dan Pengajaran. *Jurnal Paradigma*, 2(1), 1-15.
- Riris, L, E., & Syah, M. F. J. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphics Berbasis Power Point Pada Kd Kerjasama Ekonomi Internasional Mapel Ekonomi Untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gondang*. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Riyana, C. (t.t). *Digital Video Editing with Adobe premier pro*. [Online] Diakses dari <http://portalriset.uin-repaoktapiani.2021>
- PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTION GRAPHIC DUA DIMENSI PADA KOMPETENSI DASAR PENGAWETAN**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- alauddin.ac.id/bo/upload/penelitian/penerbitan/22\_Digital\_Video\_Editing\_with\_Adobe\_Premier\_Pro.pdf.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. Direktorat: Jendral Pendidikan Islam, kementerian agama RI, Jakarta pusat.
- Romadonah, E.S. (2019). *Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal UTILE. Vol. V, No.2, Desember 2019. Hal 115-122.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana. [Online] Diakses dari <https://books.google.co.id/books?id=2fq1DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif Untuk Remaja. *Jurnal Pendidikan Multimedia. I (I)*. Pp.43-52
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media. [Online] Diakses dari: <https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=SnA-DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA96&dq=PENELITIAN+PENDIDIKAN&ots=6GIxOqDSF8&sig=gVqwSTOLSBbpsLSrkWh3qK2W2Zo>.
- Susilana, R., Msi., & Riyana, C., M.Pd. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Penerbit: Wacana Prima. Bandung
- Sinday id. (2019, 6 Juni). “*Inkcape Sofware Desain Kelebihan Dan Kekurangan*. [Online] Diakses dari: Sindai.id
- Sokibi. (2014). *Desain Garfis dengan Inkscape*.
- Suardana, A., Setiadi, D., & Mertha, G (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Pemahaman Konsep Biologi Siswa SMAN 1 Cerung Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*. I (2).
- Suartama, I. K. (2010). Pengembangan Mutimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43 (3).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung, Alfabeta.
- Vuspa, L. A. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di MTS Patra Mandiri Plaju Palembang*. Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang
- Undang- undang RI. Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003.
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media. [Online] Diakses dari [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=RnADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=metode+penelitian+kuantitatif+deskriptif&ots=Jx8oLITw8k&sig=VDYng6hSXwWi7ClBbH28lJrmGY&redir\\_esc=y#v=onepage&q=metode%20penelitian%20kuantitatif&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=RnADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=metode+penelitian+kuantitatif+deskriptif&ots=Jx8oLITw8k&sig=VDYng6hSXwWi7ClBbH28lJrmGY&redir_esc=y#v=onepage&q=metode%20penelitian%20kuantitatif&f=false).
- Zahara, M. (2015). Urgensi Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. Circuit: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Elektro* 1 (I).