

**EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO-VISUAL *MOTION GRAPHIC* PADA
MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR SISWA
(Studi Kuasi Eksperimen Mata Pelajaran Matematika di SMPN 1 Cimaung)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan dari Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh:

Nina Andriani
NIM. 1704330

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO-VISUAL *MOTION GRAPHIC* PADA
MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR SISWA
(Studi Kuasi Eksperimen Mata Pelajaran Matematika di SMPN 1 Cimaung)**

Oleh

Nina Andriani

1704330

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

©Nina Andriani

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan cetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

NINA ANDRIANI

1704330

**EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO-VISUAL *MOTION GRAPHIC* PADA
MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR SISWA**

(Studi Kuasi Eksperimen Mata Pelajaran Matematika di SMPN 1 Cimaung)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si.

NIP. 197111281998011001

Pembimbing II



Dadi Mulyadi, M.T.

NIP. 90200119820710101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.

NIP. 196912042005011002

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Efektivitas Media Audio-Visual *Motion Graphic* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa**” 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 risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 20 Januari 2023

Penulis

Nina Andriani

NIM. 1704330

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanallah Ta'ala yang telah memberikan rahmat dan karunianya, Alhamdulillah akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan motivasi dari berbagai belah pihak, penyelesaian dari skripsi ini tidak akan terselesaikan. Oleh karena itu, dari hati yang teramat dalam dan ketulusan serta kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Kedua orang tuaku tersayang yang selalu memberikan support, semangat, kerja keras tanpa lelah, dan do'a yang selalu tak henti diberikan.
2. Kedua kakakku tersayang, Mega Thursina dan Nanda Lia Sukma yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi serta doa yang tak henti diberikan.
3. Bapak Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si. selaku dosen pembimbing I yang bersedia meluangkan waktu dan telah memberikan banyak masukan, saran, dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Bapak dan keluarga selalu diberikan kesehatan, dimudahkan urusannya, dan selalu dalam lindungan Allah Subhanallah Ta'ala.
4. Bapak Dadi Mulyadi, M.T. selaku dosen pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu dan telah memberikan banyak masukan, saran, dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Bapak dan keluarga selalu diberikan kesehatan, dimudahkan urusannya, dan selalu dalam lindungan Allah Subhanallah Ta'ala.
5. Bapak Dr. Asep Herry Hernawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik. Terima kasih telah menjadi pembimbing akademik yang selalu memberikan arahan, bantuan serta motivasi selama perkuliahan. Semoga Bapak dan keluarga selalu diberikan kesehatan, dimudahkan urusannya, dan selalu dalam lindungan Allah Subhanallah Ta'ala.
6. Bapak Dr. Deni Kurniawan, M.Pd ketua program studi Teknologi Pendidikan yang telah memberi motivasi, semangat dan memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan dan semua staff Program Studi Teknologi Pendidikan yang memberikan banyak ilmu, bimbingan, bantuan serta motivasinya selama perkuliahan di program studi Teknologi Pendidikan.
8. Bapak Endang Taslimudin selaku Kepala Sekolah SMPN 1 Cimaung telah memperbolehkan penulis untuk melakukan penelitian di SMPN 1 Cimaung.
9. Ibu Marlinda selaku guru mata pelajaran Matematika di SMPN 1 Cimaung telah membantu, memberikan masukan, saran, motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat seperjuangan penulis, Denarena Qurotul Ain dan Rena Mediana yang telah banyak membantu memberikan masukan, motivasi, doa, dukungan saat proses penulisan skripsi ini dan selalu kebersamai serta menemani selama masa perkuliahan dalam keadaan apapun.
11. Teman-teman Teknologi Pendidikan 2017, Ilmi Fadhila, Nada Aulia, Nur Mutmainnah, Kakak Tingkat yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini, serta teman-teman Aceh yang selalu memberikan dukungan dan motivasi Meutia Rahmi, Dalilah Sabrina, Salsa Faradina, Chika Priscilla, dan Amira Arwina.
12. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis cantumkan satu per satu yang telah mendukung dan membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah Subhanallah Ta'ala membalas semua kebaikan serta ketulusan dari pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO-VISUAL *MOTION GRAPHIC* PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA

Oleh

Nina Andriani

1704330

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang sisi datar. Penggunaan media yang tepat menjadi solusi untuk mempermudah peserta didik saat proses belajar. Media audio-visual *motion graphic* merupakan salah satu jenis media yang dapat membantu peserta didik saat proses belajar berlangsung sehingga dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat (C1), memahami (C2), dan mengaplikasikan (C3) antara kelas yang menggunakan media audio-visual *motion graphic* dan kelas yang tidak menggunakan media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian kuasi eksperimen dan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Sampel yang diambil berjumlah 80 siswa dan menggunakan teknik *purposive sampling*. Berlandaskan dari hasil penelitian yang dilakukan, bisa dikatakan bahwa menggunakan media audio-visual *motion graphic* pada materi bangun ruang sisi datar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti melalui nilai *gain* kelas eksperimen pada aspek mengingat (C1), memahami (C2), dan mengaplikasikan (C3) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media audio-visual *motion graphic*. Dapat disimpulkan bahwa media audio-visual *motion graphic* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar di SMPN 1 Cimaung.

Kata kunci: media audio-visual, *motion graphic*, bangun ruang sisi datar, hasil belajar.

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF AUDIO-VISUAL MOTION GRAPHIC MEDIA OF POLYHEDRON SHAPES LEARNING MATERIALS ON INCREASING STUDENT LEARNING OUTCOMES

By

Nina Andriani

1704330

This research was conducted as an effort to improve student learning outcomes in Mathematics subject of polyhedron shapes. The use of appropriate media is a solution to make it easier for students during the learning process. Audio-visual motion graphic media is a type of media that can help students during the learning process so that it can improve student learning outcomes. The purpose of this research is to analyze the increase in student learning outcomes in the cognitive aspects of remembering (C1), understanding (C2), and applying (C3) between classes that use audio-visual motion graphic media and classes that do not use audio-visual motion graphic media of polyhedron shapes. This study used a quantitative approach with quasi experimental method and a nonequivalent control group design. The sample taken were 80 students and used a purposive sampling technique. Based on the result of the research conducted, it can be said that using audio-visual motion graphic media of polyhedron shapes can improve student learning outcomes. This is proven through gain score in experimental class in the aspects of remembering (C1), understanding (C2), and applying (C3) which are higher than control class which does not use audio-visual motion graphic media. Thus, it can be concluded that audio-visual motion graphic media has proven effective in improving student learning outcomes in the material of polyhedron shapes at SMPN 1 Cimaung.

Keywords: audio-visual media, motion graphic, polyhedron shapes, learning outcomes.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4.1 Manfaat Teoritis	Error! Bookmark not defined.
1.4.2 Manfaat Praktis.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Teknologi Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Teknologi Pendidikan.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Pengertian Teknologi Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2 Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Belajar dan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Pengertian Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.

2.4 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.4.3 Peran Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.4.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.4.5 Manfaat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.4.6 Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.5 Media Audio-Visual	Error! Bookmark not defined.
2.5.1 Pengertian Media Audio-Visual	Error! Bookmark not defined.
2.5.2 Jenis Media Audio-Visual	Error! Bookmark not defined.
2.6 Motion Graphic	Error! Bookmark not defined.
2.6.1 Pengertian Motion Graphic	Error! Bookmark not defined.
2.6.2 <i>Motion Graphic</i> dalam Pembelajaran....	Error! Bookmark not defined.
2.6.3 Meningkatkan Belajar dengan <i>Motion Graphic</i>	Error! Bookmark not defined.
2.6.4 Aspek dalam Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	Error! Bookmark not defined.
2.7 Bangun Ruang Sisi Datar	Error! Bookmark not defined.
2.7.1 Pengertian Bangun Ruang Sisi Datar	Error! Bookmark not defined.
2.8 Media Audio-Visual dan <i>Motion Graphic</i>	Error! Bookmark not defined.
2.8.1 Keterkaitan Media Audio-Visual dengan <i>Motion Graphic</i>	Error! Bookmark not defined.
2.8.2 Keterkaitan Media Audio-Visual <i>Motion Graphic</i> dengan Materi Bangun Ruang Sisi Datar.....	Error! Bookmark not defined.
2.9 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
2.10 Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan	Error! Bookmark not defined.

BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Partisipan	Error! Bookmark not defined.
3.3 Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.3.1 Populasi	Error! Bookmark not defined.
3.3.2 Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.4 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Tes	Error! Bookmark not defined.
3.4.2 Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
3.4.3 Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
3.5 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6 Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
4.2 Deskripsi Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Skor Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen ..	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Skor Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
4.2.3 Skor Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen .	Error! Bookmark not defined.
4.2.4 Skor Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
4.2.5 <i>Gain</i>	Error! Bookmark not defined.
4.3 Temuan Hasil Penelitian Berdasarkan Rumusan Masalah	Error!
Bookmark not defined.	

4.3.1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Aspek Mengingat (C1) Antara Kelas yang Menggunakan Media Audio-Visual *Motion Graphic* dan Kelas yang Tidak Menggunakan Media Audio-Visual *Motion Graphic* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar**Error! Bookmark not defined.**

4.3.2 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Aspek Memahami (C2) Antara Kelas yang Menggunakan Media Audio-Visual *Motion Graphic* dan Kelas yang Tidak Menggunakan Media Audio-Visual *Motion Graphic* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar**Error! Bookmark not defined.**

4.3.3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Aspek Mengaplikasikan (C3) Antara Kelas yang Menggunakan Media Audio-Visual *Motion Graphic* dan Kelas yang Tidak Menggunakan Media Audio-Visual *Motion Graphic* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar**Error! Bookmark not defined.**

4.4 Analisis Data.....**Error! Bookmark not defined.**

4.4.1 Uji Normalitas**Error! Bookmark not defined.**

4.4.2 Uji Hipotesis**Error! Bookmark not defined.**

4.5 Pembahasan Temuan Penelitian**Error! Bookmark not defined.**

4.5.1 Pembahasan Temuan Penelitian Umum **Error! Bookmark not defined.**

4.5.2 Pembahasan Temuan Penelitian Khusus**Error! Bookmark not defined.**

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

5.1 Simpulan**Error! Bookmark not defined.**

5.1.1 Simpulan Umum.....**Error! Bookmark not defined.**

5.1.2 Simpulan Khusus**Error! Bookmark not defined.**

5.2 Implikasi**Error! Bookmark not defined.**

5.3 Rekomendasi**Error! Bookmark not defined.**

5.3.1 Bagi Pendidik dan Calon Pendidik.....**Error! Bookmark not defined.**

5.3.2 Bagi Siswa**Error! Bookmark not defined.**

5.3.3 Bagi Sekolah.....**Error! Bookmark not defined.**

5.3.4 Bagi Peneliti Selanjutnya**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA15

LAMPIRAN IError! Bookmark not defined.

LAMPIRAN II.....Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian Peserta Didik SMPN 1 Cimaung	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Skor Pre-test Kelas Eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Skor Pre-test Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Skor <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Skor <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Nilai Gain	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Aspek Mengingat (C1)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Aspek Memahami (C2)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Aspek Mengaplikasikan (C3)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Uji Normalitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Uji Hipotesis Umum	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Uji Hipotesis Khusus Pertama	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Uji Hipotesis Khusus Kedua	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Uji Hipotesis Khusus Ketiga.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1 Perbandingan Rata-rata Skor *Pre-test* dan Post test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2 Rata-rata Gain Aspek Mengingat (C1) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3 Rata-rata Gain Aspek Memahami (C2) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4 Rata-rata Gain Aspek Mengaplikasikan (C3) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 5 Kurva Uji Hipotesis Umum.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 6 Kurva Uji Hipotesis Khusus Pertama**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 7 Uji Hipotesis Khusus Kedua**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 8 Kurva Uji Hipotesis Khusus Ketiga..**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak., & Deni, Darmawan. (2013). *TEKNOLOGI PENDIDIKAN*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Abdullah, D., & Maryati, T. (2019). PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 4(2), 185-196.
- Angkowo, Robertus., & A. Kokasih. (2007). *OPTIMALISASI MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta: Grasindo.
- Arsyad, Azhar. (2014). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV YRAMA WIDYA.
- Basri, M., & Sumargono. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Darmawan, Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, Deni. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Djamaluddin, Ahdar., & Wardana. (2019). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Jakarta: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Diantari, Wina., & Adirakasiwi, Alpha Galih. (2019). Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Berdasarkan Teori Van Hiele. *Soseomadika*, 704-712.
- Fitrianingtyas, Anggraini. (2017). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL *DISCOVERY LEARNING* SISWA KELAS IV SDN GEDANGANAK O2. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, Vol. 1(6), 708-720.
- Fujianto, Rahmat Zainur., & Condra, Antoni. (2020). PRODUKSI DAN EFEKTIVITAS *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PROMOSI ZETIZEN BATAM POS. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, Vol. 3(2), 104-123.

- Hamalik, Oemar. (2008). *PROSES BELAJAR MENGAJAR*. Bandung: Bumi Aksara.
- Heriansyah., dkk. (2017). PENGARUH KONSEP BANGUN DATAR TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MENYELESAIKAN SOAL BANGUN RUANG SISI DATAR. *Jurnal Ilmiah: SoulMath*, Vol. 5(1), 1-7.
- Kementerian Negara Riset dan Teknologi. (2006). *Buku Putih. Penelitian Pengembangan dan Penerapan IPTEK Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Tahun 2005-2025*. Jakarta: Kementerian Negara Riset dan Teknologi.
- Magdalena., dkk. (2020). TIGA RANAH TAKSONOMI BLOOM DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol. (1), 133-139.
- Miftah, M. (2013). FUNGSI DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA. *Jurnal KWANGSAN*, Vol. 1(2), 95-105.
- Nidawati. (2013). BELAJAR DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI DAN AGAMA. *Jurnal Pionir*, Vol. 1(1), 13-28.
- Novitasari, Dian. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA. *FIBONACCI*, Vol. 2(2), 8-18.
- Nuraini, Indah., dkk. (2017). Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistik Dengan GeoGebra. *Jurnal Matematika: Penerapan Geometri di Bidang Matematika Secara Realistis dengan GeoGebra*, Vol. 16(2), 1-6.
- Nurmadiyah., & Asmariyani. (2019). TEKNOLOGI PENDIDIKAN. *Jurnal Al-Afkar*, Vol. 7(1), 62-90.
- Pane, Aprida., & Darwis Dasopang. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol. 3(2), 333-352.
- Purwono, Joni., dkk. (2014). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PACITAN. *JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, Vol 2(2), 127-144.

- Putri, Faradina Lisanda., dkk. (2019). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DAN ULAR TANGGA TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN KESEHATAN REPRODUKSI SISWA KELAS XI. *JURNAL PENDIDIKAN KESEHATAN*, Vol. 8(1), 23-35.
- Rahma, Fatikh Inayahtur. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (KAJIAN TERHADAP LANGKAH-LANGKAH PEMILIHAN MEDIA DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAGI ANAK SEKOLAH DASAR). *PANCAAHANA: Jurnal Studi Islam*, Vol. 14(2), 87-99.
- Regar, Ahmad Rokhi. (2020). PERANCANGAN IKLAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PROMOSI DEWANGGA LIL HAJJ WAL UMROH. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, Vol. 9(2), 122-127.
- Revlinasari, Dea Amanda Amelia., dkk. (2021). ANIMASI *MOTION GRAPHIC* DINAMIKA LITOSFER PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 4(2), 119-232.
- Rohmah, Annisa Nidaur. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN (PENDIDIKAN DASAR). *CENDEKIA: Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, Vol. 9(2), 193-210.
- Rupawati, Dwi., dkk. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen dan Keuangan*, Vol. 1(1), 21-30.
- Rusman. (2009). *MANAJEMEN KURIKULUM*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Sanjaya, Wina. (2010). *STRATEGI PEMBELAJARAN: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Saropi, Ahmad., & Riwinoto. (2019). PEMBUATAN 3D *MOTION GRAPHIC* OBJEK WISATA TANJUNGPRAU FISHERISM MENGGUNAKAN ASPEK *SPATIAL, TEMPORAL, LIVE ACTION, DAN TYPOGRAPHY*. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, Vol. 3(2).

- Sinar. (2018). *Metode Active Learning; Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Shidqi, Evan Ihdhar., & Apriliana, Dwi Astuti. (2018). PRODUKSI DAN EFEKTIVITAS *MOTION GRAPHIC* PADA PROGRAM *FEATURE TELEVISI “INSPIRASIQU”*. *Jurnal Ilmiah Teknik Studio*, Vol. 4(1), 1-13.
- Shir, Mohsen Fathi Dare., & Asadollahi, Mostafa. (2014). THE ROLE OF MOTION GRAPHIC IN VISUAL COMMUNICATION, *Indian J.Sci.Res*, Vol. 7(1), 820-824.
- Siregar, Fairuz. (2017). PEMBUATAN MEDIA KOMUNIKASI MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC UNTUK SOSIALISASI JOB FAMILY PADA BANK INDONESIA. *Jurnal Desain*, Vol. 4(3), 174-183.
- Setiawati, Siti Marifah. (2018). TELAAH TEORITIS: APA ITU BELAJAR. *HELPER*, Vol.. 35(1), 31-45.
- Sukarno, Iman Satriputra., & Pindi, Setiawan. (2014). PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC ILUSTRATIF MENGENAI MAJAPAHIT UNTUK PEMUDA-PEMUDI*. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain*, No. 1, 1-9.
- Suprijanto. (2009). *Pendidikan Orang Dewasa dari Teori hingga Aplikasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.