

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes, A. D. W. (2023). Dampak lingkungan sekolah terhadap hasil belajar dan kesehatan mental siswa. *Journal on Education*, 6(1).
- Anggi, E. (2021). Perancangan video animasi edukasi penerapan protokol kesehatan pencegahan COVID-19 berbasis *motion graphic*. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 16(3)
- Aprianto, H. (2019). Motion graphic “Akhlak” sebagai media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(1), 60–67.
- Butar, S. B. (2023). Motion graphic sebagai media edukasi cybercrime di kalangan mahasiswa. *Jurnal Aplikasi Multimedia dan Jaringan*, 7(1), 25–34.
- Djannah, M. (2020). Pengaruh kesehatan mental di tengah wabah Covid-19 terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di sekolah dasar. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 4, 2403–2414.
- Dwi Noerjoedianto. (2023). Penerapan media video animasi dalam peningkatan perilaku hidup bersih dan sehat siswa kelas 1 SDN 68 Simpang Mersam. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 1(5).
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan media video animasi *motion graphics* pada mata pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran)*, 6(2), 97–102.
- Faradila, E. D. (2024). Implementasi penggunaan media *motion graphic* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMP 4 Muhammadiyah Semarang (Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung).
- Hendra Al Rahmad, A. (2025). Video animasi sebagai media penyuluhan d a p a t meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja tentang bahaya fast f o o d . *Media Penelitian dan Pengembangan Kesehatan*, 35(1).
- Mahardhika, S., & Fathoni, A. C. (2013). *Storyboard* dalam pembuatan motion graphic. *Humaniora*, 1183–1189.
- Ni'mah, Z. (2021, July 1). Peran media video animasi dalam meningkatkan minat belajar fiqh siswa kelas 1 MI Islamiyah Pangkah Kulon Ujungpangkah.

- Pradila, M., & Prasetyaningsih, S. (2021). Pembuatan *motion graphic* sebagai media promosi profil EO Batam Pos. *Jurnal Aplikasi Multimedia dan Jaringan*, 5(1), 64–75.
- Rifa'i, I. (2024). Pembuatan video animasi *motion graphic* sebagai media edukasi pentingnya mengolah sampah sejak dini. *PERWIRA Journal of Science & Engineering*, 4(2), 105–111.
- Safitri, & Aziz. (2022). Model ADDIE branch dalam pengembangan e-learning biologi. *Jurnal of Education*, XX(X).
- Sari, D. P., & Rahmawati, F. (2021). Pengembangan video pembelajaran interaktif menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran IPA SMP. *Jurnal Edutech*, 20(1), 55–64
- Sunggono, I. S., & Pratama, R. Y. (2020). Pengembangan media video pembelajaran berbasis animasi 2D pada mata pelajaran PJOK. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(2), 233–240.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika video interaktif berbasis multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74.
- Tesalonika, T., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2022). Video pembelajaran menggunakan model ADDIE pada tematik siswa kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(3), 510–517.
- Winata, & Siyoto, S. (2023). Penerapan media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(2), 166–178.
- Yuwono, I. F., & Saputra, M. G. (2022). Penggunaan *motion graphic* “Awat Predator Online.” *Andharupa Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimed*, 8(4), 517–534.