Journal of Informatics and Computer Science Vol. 11 No. 1 April 2025
Universitas Ubudiyah Indonesia
e-ISSN : 2615-5346

PERANCANGAN VIDIO MOTION GRAPHIC PENGENALAN JURUSAN PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK CALON MAHASISWA DI KAMPUS UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Design Of Motion Graphic Video Introduction To Information Technology Education Department For Prospective Students At Uin Ar-Raniry Campus Banda Aceh

Sulastri [1], Sarini Vita Dewi[2]
Pendidikan Teknologi Informasi-Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negri Ar-Raniry Banda Aceh
Email : Sulastri4702@gmail.com, vita.sarini@ar-raniry

Abstrak

Di tengah kompleksitas perkembangan teknologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry memiliki peran strategis dalam mempersiapkan calon pendidik yang mampu menguasai dan mengajarkan teknologi informasi secara efektif. Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) di UIN Ar-Raniry menjadi salah satu tempat yang paling sesuai untuk calon mahasiswa yang tertarik menggabungkan antara bidang teknologi dan pendidikan. Namun, meskipun memiliki potensi besar, masih terdapat tantangan yang perlu dihadapi oleh jurusan PTI di UIN Ar-Raniry. Beberapa di antaranya termasuk kurangnya pemahaman tentang program studi ini di kalangan masyarakat, serta perluasan jaringan kerja sama dengan industri yang lebih luas. Untuk mengatasi permasalahan menggenai kurangnya pemahaman menggenai jurusan pendidikan pendidikan teknologi informasi, maka dibuatlah video pengenalan prodi berbasis teknologi digital motion graphic, ini menjadi salah satu solusi efektif untuk memberikan informasi secara menarik dan informatif kepada calon mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk merancang video motion graphic sebagai media promosi. Pengujian pada 20 responden menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 86% dengan kategori sangat baik, Sehingga video ini efektif sebagai media pengenalan jurusan program studi Pendidikan Teknologi Informasi.

Kata kunci: **Vidio Motion graphic, Pendidikan Teknologi Informasi, , Pengenalan Jurusan, Calon Mahasiswa.**

Abstract

In the midst of the complexity of technological developments, Ar-Raniry State Islamic University (UIN) has a strategic role in preparing prospective educators who are able to master and teach information technology effectively. The Department of Information Technology Education (PTI) at UIN Ar-Raniry is one of the most suitable places for prospective students who are interested in combining the fields of technology and education. However, even though it has great potential, there are still challenges that need to be faced by the PTI department at UIN Ar-Raniry. Some of these include a lack of understanding about this study program among the public, as well as the expansion of collaboration networks with wider industry. To overcome the problem of a lack of understanding regarding the information technology education major, a video introducing study programs based on digital motion graphic technology was created. This is an effective solution for providing interesting and informative information to prospective students. This research uses the Research and Development (R&D) method to design motion graphic videos as promotional media. Testing on 20 respondents showed a satisfaction level of 86% in the very good category, so this video is effective as a medium for introducing the Information Technology Education study program major.

Keywords**: **Motion graphic video, Information Technology Education, Introduction to Department, Prospective Students.

I. PENDAHULUAN

Di tengah kompleksitas perkembangan teknologi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry memiliki peran strategis dalam mempersiapkan calon pendidik yang mampu menguasai dan mengajarkan teknologi informasi secara efektif. Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi di UIN Ar-Raniry menjadi salah satu tempat yang paling sesuai untuk calon mahasiswa yang tertarik menggabungkan antara bidang teknologi dan pendidikan.

Melalui program ini, mahasiswa tidak hanya akan mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang teknologi informasi, tetapi juga akan dibekali dengan keterampilan dalam mendidik dan mengajar [1].

Pendidikan di UIN Ar-Raniry tidak hanya didasarkan pada aspek teknis semata, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai keislaman yang kuat. Hal ini memastikan bahwa lulusan tidak hanya memiliki keterampilan teknis yang terampil, tetapi juga memiliki landasan moral dan etika yang kokoh dalam mengimplementasikan teknologi informasi. Selain itu, kolaborasi yang erat dengan industri juga menjadi salah satu keunggulan program ini. Melalui kerja sama dengan berbagai perusahaan dan lembaga terkait, mahasiswa memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman praktis dan menyesuaikan diri dengan dinamika industri teknologi informasi.

Namun, meskipun memiliki potensi besar, masih terdapat tantangan yang perlu dihadapi oleh jurusan Pendidikan Teknologi Informasi di UIN Ar-Raniry. Beberapa di antaranya termasuk kurangnya informasi tentang program studi ini di kalangan masyarakat.

Dalam konteks ini, penelitian yang mendalam tentang pengenalan jurusan Pendidikan Teknologi Informasi di UIN Ar-Raniry menjadi sangat penting. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang program ini, diharapkan masyarakat dan calon mahasiswa akan semakin tertarik untuk bergabung dan berkontribusi dalam mengembangkan bidang teknologi informasi di Indonesia.[2].

Untuk mengatasi permasalahan menggenai kurangnya pemahan jurusan pendidikan pendidkan teknologi informasi, maka penggunakan teknologi digital, seperti motion graphic, menjadi salah satu solusi efektif untuk memberikan informasi secara menarik dan informatif kepada calon mahasiswa. Vidio motion graphic mampu menyampaikan pesan secara visual dengan kombinasi animasi, teks dan elemen grafis lainya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat calon mahasiswa terhadap jurusan Pendidikan Teknologi Informasi

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerpan motion graphic dalam konteks pendidikan mampu meningkatkan retensi informasi dan minat belajar siswa Oleh karna itu, pengembangan vidio motion graphic sebagai alat promosi untuk memperkenalkan jurusan pendikan teknologi informasi di UIN Ar-Raniry diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan jumlah pendaftaran dan pemahaman calon mahasiswa terhadap program studi tersebut.

Dengan mempertimbangkan promosi yang efektif dalam meningkatkan citra dan daya tarik jurusan Pendidikan Teknologi Informasi, peneltian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah vidio motion graphic yang menarik dan informatif sebagai alat pengenalan jurusan kepada calon mahasiswa di wilayah Banda Aceh. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan minat calon mahasiswa untuk memilih jurusa pendidikan Teknologi informasi sebagai pilihan studi yang tepat di UIN Ar-Raniry.

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan, peneliti ingin melakukan penelitian yang berkenaan dengan "**PERANCANGAN VIDIO MOTION GRAPHIC PENGENALAN JURUSAN PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK CALON MAHASISWA DI KAMPUS UIN AR-RANIRRY BANDA ACEH".**

II. STUDI PUSTAKA

A. Motion Graphic

Istilah "motion grafis" berasal bahasa inggris yang terdiri dari dua kata "motion" berarti gerakan dan "graphic" berarti grafis. Oleh karena itu, arti dasar dari kedua istilah motion grafis ini adalah gambar grafis yang mempunyai kemampuan bergerak. Sedangkan menurut Humairah Motion graphic merupakan bentuk pengembangan dari desain grafis yang merupakan penggabunggabungan dari berbagai elemen yaitu animasi 2D, animasi 3D, vidio, film, tipografi, ilustrasi, fotografi dan musik [3].

Dalam pembuatan motion graphic ada beberapa komponen yang perlu di perhatikan. Komponen tersebut yaitu fotografi, warna, tipografi dan audio. Menurut Gallagher & Padly adapun prinsip-prinsip motion graphic yang perlu di perhatikan yaitu Composisiton, Frame, flow, Transition, Tekstur, Sound dan Emotion [4].

B. Pendidikan Teknologi Informasi

Teknologi Informasi adalah gabuangan antara teknologi dan informasi yang berfokus pada proses, penggunaan dan pengelolah informasi. keduanya tidak dapat dipisahkan karna saling terkait dalam hal manipulasi, pengelolaandan pertukaran informasi atar media.

Pendidikan teknologi informasi adalah proses pembelajaran yang fokus pada pemahaman dan penggunaan teknologi untuk mengelolah dan memproses informasi. tujuanya untuk mengajarkan keterampilan yang dibutuhkan dalam menggunakan teknologi informasi secara efektif dalam berbagai konteks [5] .

C. Pengenalan Jurusan

Fakultas Tarbiyyah dan keguruan di Universitas Islam Negri Ar-Raniry Banda Aceh telah lama dikenal sebagai lembaga pendidikan yang berprestasi. Menyadari pentingnya teknologi dalam dunia pendidikan, fakultas ini memutuskan untuk membuka program teknologi dalam dunia pendidikan, fakultas ini memutuskan untuk membuka program studi yang

khusus mempelajari pendidikan dan teknologi informasi [6].

Semenjak tahun 2014, Program studi Pendidikan Teknologi Informasi telah menjadi tempat bagi para pemuda dan pemudi yang antusias untuk mengeksplorasi dan memajukan bidang teknologi informasi.

Program ini menawarkan tiga bidang peminatan utama yaitu multimedia, Teknologi Komputer dan Jaringan dan Rekayasa Perangkat Lunak. Untuk Mendukung Pembelajaran, Program Pendidikan Teknologi Informasi ini dilengkapi dengan empat laboratorium Unggulan yaitu lab Multimedia, dua lab Teknik Komputer dan Jaringan dan lab Rekayasa Perangkat Lunak.

Selain itu, terdapat Himpunan Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (HIMAPTI), yang berfungsi sebagai organisasi internal untuk mendukung pengembangan soft skills, berkolaborasi, berinovasi dan berbagai pengetahuan di antara sesama mahasiswa.

D. *Canva*

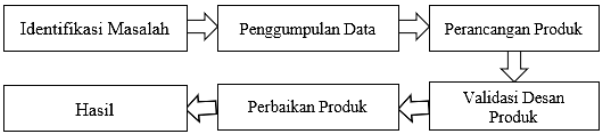
Canva adalah aplikasi desain grafis yang memudahkan penggunaan untuk membuat berbagai jenis desain secara online, seperti logo, poster, brosur, infografik dan presentasi. Canva dapat di akses melalui web, iPhone dan android [7].

III. METODE

A. Jenis Penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yaitu pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengembangakan dan menyempurnakan produk. Menurut Sugiyono Research and Developmen adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasikan produk tertentu dan mengguji keefektifanya [8].

Dari definisi tersebut, bisa disimpulkan bahwa metode R&D yang berfokus pada pengembangan dan penyempurnaan produk serta penggujian efektifitanya. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian menggunakan metode R&D ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap Penelitian R&D

B. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu observasi dan studi pustaka. Observasi bertujuan untuk melihat bagaimana media promosi saat ini bekerja dan apa yang dibutuhkan calon mahasiswa dalam mencari informasi tentang jurusan Pendidikan Teknologi Informasi. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari artikel, jurnal online, dan sumber relevan lainnya.

Setelah observasi dan studi pustaka, penelitian akan mengumpulkan informasi tentang jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dari perpustakaan, situs web PTI, jurnal, dan media sosial. Data yang terkumpul akan digunakan untuk menyusun kerangka materi video motion graphic yang sederhana dan mudah dipahami.

C. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan angket untuk menggumpulkan tanggapan dari subjek mengenai media yang di kembangkan. Angket yang digunakan adalah skala Likert, skala Likert adalah adalah penelitian untuk menggukur sikab dan pendapat. Dengan skala ini, respondent menggisi kuesioner dan menyatakan seberapa setuju mereka dengan berbagai pertanyaan yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan subjek secara kuntitatif .

Angket akan disebarkan setelah media selesai dirancang. Setelah data terkumpul, akan dilakukan analisis untuk menarik kesimpulan tentang media tesebut.

Tabel 1. Indikator Penilaian Media

No	Penilaian	Indikator	Jumlah Butir Soal
1	Penilaian Jurusan	• Penjelasan Jurusan • Pemahaman jurusan	5 butir
2	Penilaian Media	• Tampilan yang menarik • Penyampaian informasi yang jelas.	8 butir

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuntitatif yaitu dengan menggumpulkan data melalui angkat kuesioner dari objek penelitian [9]. Data dari angket akan dihitung menggunakan skala 4 poin sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai Setiap Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Nilai
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (ST)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Rumus menghitung jawaban [10]. :

$$P = \frac{F}{N} x\ 100\%$$

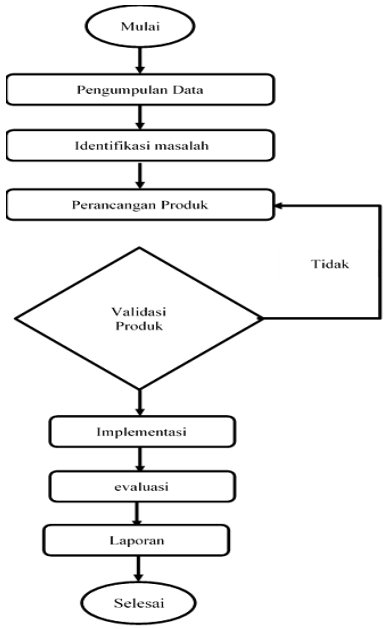
P = Presentase Jawaban
F = Frekuensi Jawaban Resoden
N = Total Frekuensi

Untuk menyimpulkan hasil angket tenetang penilaian perancangan media, diperlukan kriteria penilaian sebagai acuan [11]. Berikut adalah kriteria penilaian yang digunakan.

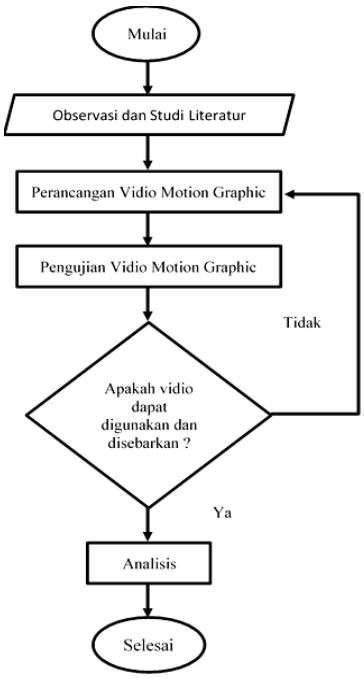
Tabel 3. Kriteria Jawaban

Kriteria	
Sangat Baik	81% - 100%
Baik	61% - 80%
Cukup	41% - 60%
Kurang	21% - 40%
Sangat Kurang	0% - 20%

E. Rancangan Penelitian (alur pengembangan system)



Gambar 2. Alur Penelitian



Gambar 3. alur pengembangan system

F. Penentuan Software Dan Hadware

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah memilih software untuk merancang vidio motion graphic, dan sofware yang akan digunakan adalah canva, dan ada juga berbagai perangakat lunak dengan fungsi yang berbeda seperti Adobe Photoshop untuk mengedit gambar.

Dalam perancangan vidio motion graphic, penggunaan perangkat keras (hadware) yang tepat sangatlah penting untuk memastikan proses produksi berjalan dengan lancar dan akhir yang berkualitas tinggi. Adapun Hadware yang di gunakan yaitu Laptop, Monitor, Mouse dan Handphone.

G. Storyboard motion graphic

Gambar 4.Storyboard

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penelitian Awal

Hasil observasi terhadap siswa SMK 4 Banda Aceh menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang memahami Jurusan Teknologi Informasi. Berdasarkan Penelitian ini, permasalahan utamanya adalah minimnya pengetahuan siswa tentang Jurusan Teknologi Informasi di Universitas Islam Negri Ar-Raniry. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti merancang sebuah video motion graphic yang menjelaskan secara jelas dan menarik tentang jurusan tersebut.

B. Perancangan

Video motion graphic ini dirancang sebagai media edukatif untuk memperkenalkan Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi. Proses pembuatannya menggunakan Canva sebagai software utama, dengan bantuan software tambahan seperti Adobe Photoshop. Perangkat keras yang digunakan meliputi laptop, monitor, mouse, dan headphone. Setelah video selesai dibuat, kelayakannya akan diuji menggunakan angket skala Likert pada 20 responden.

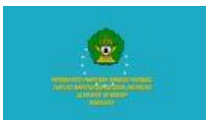
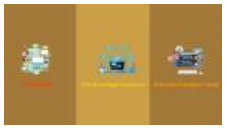
C. Pra Prancangan

Storyboard ini lebih lengkap dibanding sebelumnya karena mencakup seluruh alur cerita, bukan hanya poin-poin utama. Langkah ini dilakukan untuk mempermudah proses Perancangan Vidio motion graphic nantinya.

Gambar 5. Storyboard alur cerita

D. Hasil Perancangan Media

Tabel 4 motion graphic beserta penjelasan gamabar

No	Gambar	Penjelasan Gambar
1		Memperkenalkan Srogram Studi Pendidikan Teknologi Inforasi
2		Menjelaskan sekilas tentang tentang Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.
3		Menjelas secara singkat tentang Program Studi Pendidikan teknologi informasi
4		Menjelaskan Tentang visi Program Studi Pendidikan teknologi Informasi.
5		Menjelaskan Tentang tujuan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
6		Menjelaskan tentang Pemimpin Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
7		Menjelaska tentang bidang peminatan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
8		Mejelaskan tentang mata kuliah Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
9		Menjelaskan tentang laboraturium yang ada di program studi Pendidikan Teknologi Informasi
10		Menjelaskan tentang prestasi yang di raih dalam Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.
11		Menjelaskan tentang himpunan mahasiswa Program Studi Pendidikan teknologi Informasi
12		Mengajak bergabung di program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

E. Hasil Pengujian media

Setelah video selesai dirancang, dilakukan uji coba dan penilaian terhadap 20 responden menggunakan angket skala Likert. Responden mengisi angket untuk memberikan tanggapan terhadap video motion graphic pengenalan jurusan Pendidikan Teknologi Informasi. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan Microsoft Excel, dan hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Pengujian Media

No	Nama	Jawaban Responden												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	Responden 1	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4
2	Responden 2	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4
3	Responden 3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3
4	Responden 4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3
5	Responden 5	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3
6	Responden 6	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3
7	Responden 7	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3
8	Responden 8	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3
9	Responden 9	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3
10	Responden 10	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3
11	Responden 11	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4
12	Responden 12	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3
13	Responden 13	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3
14	Responden 14	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3
15	Responden 15	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3
16	Responden 16	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4
17	Responden 17	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3
18	Responden 18	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4
19	Responden 19	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3
20	Responden 20	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4
	Total Perbutir Soal	70	70	72	70	68	68	70	67	70	68	67	68	66
	Persentase Butir	88%	88%	90%	88%	85%	85%	88%	84%	88%	85%	84%	85%	83%
	Penilaian Materi	87%												
	Penilaian Media	85%												
	Persentase	86%												

Berikut adalah ringkasan persentase jawaban dari 20 responden terhadap setiap pernyataan dalam angket yang telah disebarkan.

Tabel 8. hasil pengujian media

No	Indikator	Persentase	Kriteria
1	Vidio Motion graphic berisikan informasi mengenai jurusan PTI	88 %	Sangat Baik
2	Informasi yang di sampaikan dalam video motion graphic tersampaikan dengan baik	88%	Sangat Baik
3	Vidio motion graphic ini memberikan penjelasan yang menarik	90%	Sangat Baik
4	Video motion graphic memberikan beberapa informasi yang jarang diketahui mengenai jurusan PTI	88%	Sangat Baik
5	Jurusan PTI mudah	85%	Sangat Baik

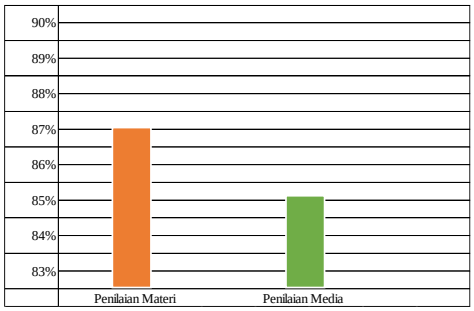
	dipahami melalui video motion graphic		
6	Saya merasa gambar pada motio graphic ini sudah baik	85%	Sangat Baik
7	Saya merasa Gerakan pada motion graphic ini sudah sangat baik	88%	Sangat Baik
8	Saya merasa dubbing pada motion graphic ini sudah jelas	84%	Sangat Baik
9	Saya merasa Dubbing beserta visuallisanya sudah baik.	88%	Sangat Baik
10	Saya merasa Bahasa yang digunakan mudah dipahami	85%	Sangat Baik
11	Saya merasa kombinasi warna yang digunakan pada video graphic sudah baik	84%	Sangat Baik
12	Saya merasa grafik pada video motion graphic ini sudah ini sudah baik	85%	Sangat Baik
13	Saya merasa frame rate pada motion graphic ini sudah cukup mulus	83%	Sangat Baik

Rata-rata persentase jawaban akhir dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rata} - \text{rata} = \frac{\text{Total Persentase Jawaban}}{\text{total Pertanyaan}} = 86\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan rata-rata persentase sebesar 87%, yang berarti memenuhi kriteria "sangat baik."

Berikut adalah hasil penilaian media dari 20 responden menggunakan angket dengan skala Likert. Penilaian terdiri dari dua aspek, yaitu materi dan media, yang hasilnya disajikan dalam grafik di bawah ini.



Gambar 6. Hasil penilaian

Hasil akhir yang diperolah pada setiap penilaian materi dan penilaian media telah mencapai persentase 81%-100% dengan rata-rata 86% yang berarti sangat baik.

F. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang video motion graphic sebagai media pengenalan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Video ini mencakup informasi tentang program studi, sejarah singkat, pimpinan, mata kuliah, bidang peminatan, laboratorium, prestasi, serta himpunan yang ada di program tersebut.

Masalah utama yang diangkat adalah minimnya pengetahuan calon mahasiswa tentang program studi ini. Sebelum merancang video, peneliti mengumpulkan data terkait program studi dengan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dan analisis data deskriptif kuantitatif.

Setelah video selesai, peneliti menguji efektivitasnya pada 20 responden dengan menyebarkan angket berisi 13 pernyataan yang terbagi dalam dua kategori, yaitu penilaian materi dan media. Data dianalisis menggunakan skala Likert dan diolah dengan Microsoft Excel. Hasil akhir menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 86%, yang masuk dalam kategori sangat baik.

V. KESIMPULAN

Perancangan video motion graphic untuk mengenalkan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di UIN Ar-Raniry Banda Aceh telah berhasil dibuat menggunakan Canva. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dan analisis deskriptif kuantitatif. Video yang dihasilkan berdurasi 3 menit 35 detik dan memuat informasi tentang jurusan tersebut.

Video diuji pada 20 responden menggunakan metode skala Likert melalui angket yang terdiri dari 13 pernyataan dalam dua kategori, yaitu penilaian materi dan media. Hasil pengujian menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 86%, yang masuk dalam kategori sangat baik, sehingga video ini dinilai efektif sebagai media pengenalan program studi.

REFERENSI

[1] N. A. B. Sholeh and Sayatman, “Perancangan Video Motion Graphic Pengenalan Jurusan Kampus untuk Calon Mahasiswa,” *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 9, no. 2, pp. 123–128, 2020.

[2] A. Nahla, F. Admaja, D. Herlambang, and A. Rachmadi, “Konsep-Konsep yang Berhubungan dengan Penguasaan Keterampilan Mengajar Dalam Mata Kuliah Microteaching oleh Mahasiswa Calon Guru Teknologi Informasi,” vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2020.

[3] T. Wibowo and T. J. T. Ding, “Perancangan dan Pengembangan Video Dokumenter Almanac Chinese Dengan Menggunakan Motion Graphic,” *Comb. Manag. Business, Innov. Educ. Soc. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 767–775, 2021.

[4] I. S. DEWANTO and D. V. MULYADI, “Efektivitas Flat Design dalam Motion Graphic ‘Pentingnya Rating Usia Film Bagi Anak,’” *MIND J.*, vol. 5, no. 2, pp. 149–159, 2021, doi: 10.26760/mindjournal.v5i2.149-159.

[5] R. H. Gunawan, "Pembuatan Absensi Berbasis Android Menggunakan Metode Waterfall Untuk Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Ipi Garut," *Gunahumas*, vol. 2, no. 1, pp. 318–328, 2020, doi: 10.17509/ghm.v2i1.23052.

[6] Sunardi Adha, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Indeks Prestasi Kumulatif (Ipk) Mahasiswa," pp. 1–96, 2023.

[7] L. Hijrah, M. F. Arransyah, K. Putri, N. Arija, and R. K. Putri, "Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda," vol. 3, no. 1, pp. 98–106, 2021.

[8] A. Fatah, R. Sudiana Program Studi Pendidikan Matematika, and U. Sultan Ageng Tirtayasa, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Berbantuan Doratoon," *J. Inov. dan Ris. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 3, pp. 193–203, 2023,

[9] M. Sari, H. Rachman, N. Juli Astuti, M. Win Afgani, and R. Abdullah Siroj, "Explanatory Survey dalam Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif," *J. Pendidik. Sains dan Komput.*, vol. 3, no. 01, pp. 10–16, 2022, doi: 10.47709/jpsk.v3i01.1953.

[10]. M. Siddiq, "Sejarah Uin Ar-Raniry Banda Aceh Menggunakan Adobe Animate Skripsi Diajukan Oleh Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi 2023 M / 1444 H," 2023.

[11] D. N. Rahmawati, A. F. Nisa, D. Astuti, F. Fajariyani, and S. Suliyanti, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *Dawuh Guru J. Pendidik. MI/SD*, vol. 2, no. 1, pp. 55–66, 2022, doi: 10.35878/guru.v2i1.335.