

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, N. E. (2015). Bloom's Taxonomy of Cognitive Learning Objectives. *Journal of the Medical Library Association*, 103(3), 152–153.
- Afendi, A. R., & Farihatun. (2022). *Konstruktivitas Pendidikan Islam Merespon Perkembangan Zaman: Information Digital Approach*. Bening Media Publishing.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–29.
- Ahmadi, F. (2021). *Guru SD di Era Digital: Pendekatan, Media, Inovasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Amanda, F. (2024). Penerapan Media Visual dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 45–53.
- Amin, & Susan, L. Y. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM.
- Anggara, V., & Yadnyana, I. K. (2019). Pengaruh Kompetensi Karyawan, Motivasi Kerja, dan Kepuasan Kerja terhadap Kinerja Sistem Informasi Akuntansi di LPD. *E-Jurnal Akuntansi*, 28(2), 1580. <https://doi.org/10.24843/EJA.2019.V28.I02.P29>
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revi). Rineka Cipta.
- Asdianti, S., Khaeruddin, & Hambali, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji. *Indonesian Journal of Social and Educational Studies*, 3(1), 40–50. <https://doi.org/10.26858/ijses.v3i1.37040>
- Bastiar, I. A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi. *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 4(1), 1–10.
- Chandio, M. T., Pandhiani, K., & Iqbal, N. (2016). Bloom's Taxonomy: Improving Assessment and Teaching-Learning Process. *International Journal of Educational Research and Technology*, 7(2), 25–30.
- Edy, S. (2020). *Snowball Throwing: Tingkatan Minat dan Hasil Belajar*. Haura Publishing.
- Fawaiq, A., Makmuri, M., & Muis, A. (2021). Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD Negeri Pace 03 Jember. *Journal of Education Technology and Inovation*, 4(1), 11–18.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS 26*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Gultom, H. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si Berbasis Word Square pada Mata Pelajaran PKn di SMPN 2 Adiankoting. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 1(3), 83–90.
- Hanif, M. (2020). The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Science Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu.
- Hasmira, A., Anwar, A., & Yusuf, M. (2017). *Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa*. SD Negeri 1 Ngapa.
- Herianto. (2014). *Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Hidayat, M., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 12(3), 211–222.
- Hidayati, F., Hidayah, N., & Rochmawan, A. E. (2024). Pengaruh Metode Cooperative Learning terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VIII di SMP IT MTA Karanganyar. *Al'Ulum Jurnal Pendidikan Islam*, 176–187.
- Istiqomah, N., & Rondli, R. (2024). *Analisis Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Kadang, K. R. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV di UPT SPF SD Negeri Pampang Kota Makassar*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 21–28.
- Laili, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 119–130.
- Larsen, T. M. (2022). Probing Internal Assumptions of the Revised Bloom's Taxonomy. *CBE—Life Sciences Education*, 21(2), 1–7.
- Lawshe, C. H. (1975). A Quantitative Approach to Content Validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563–575.
- Madanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*. Yudha English Gallery.
- Maharani, E. A. (2023). *Pengaruh Media Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Gekbrong 1 Kec. Gekbrong Kabupaten* (Penelitian Kuasi-Eksperimen). FKIP Universitas Pasundan.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.

- Masuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Mayer, R. E. (2023). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 35(1), 45–62.
- Muhammad, D. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14–31.
- Musakkir. (2023). *Pengaruh Penerapan Metode Konvensional terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Insan Cendekia Syech Yusuf Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Ningsih, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Pemahaman Nilai Pancasila pada Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 120–128.
- Nur'aini, I. A. (2019). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Metode Konvensional di MI XYZ*. Program Studi PGMI, Universitas Metro.
- Nurdyansyah. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Paivio, A. (1990). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford University Press.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan pada Mapel IPS. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48.
- Pradana, D. A. (2025). *Penggunaan Media Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji t dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978–1987.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 429–439.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Rochmawan, A. E., Abbas, N., Ulfah, Y. F., Nashir, M. J. F., & Nashihin, H. (2024). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Kegiatan Keagamaan di SMA Negeri Mojogedang Kabupaten Karanganyar. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 5(1), 1–10.
- Rochmawan, A. E., Hidayah, N., Hasanah, L. K., Abbas, N., & Zuhri, M. H. K. (2024). Implementation of Curriculum Development in Islamic Religious Education at Al Islam Mranggen Elementary Madrasah, Sukoharjo Regency, Central Java. *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam*, 10–18.
- Rochmawan, A. E., Nashir, M. J., Abbas, N., Hidayah, N., & Amin, L. H. (2024). Panduan

- Parenting Cerdas Keluarga Harmonis pada Era Digital. *Jurnal Al Basirah*, 4(2), 59–79.
- Sabila, S. (2024). *Analisis Statistik Deskriptif Tingkat Literasi Keuangan Pelaku Usaha di Pasar Tilil Kota Bandung*. Universitas Sangga Buana.
- Saifullah, N. K., Hamdani, H., & Ghasya, D. A. V. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 35 Pontianak Selatan. *As-Sabiqun*, 5(1), 99–109.
- Sonjaya, R. P., Aliyya, F. R., Naufal, S., & Nursalman, M. (2025). Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas: Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1627–1639. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24426/16628>
- Sugiyono, D. (2019). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. *Bandung : Alfabeta*.
- Sukatmi. (2024). Kaitan Teori Belajar dengan Hasil Belajar pada Pembelajaran Agama Islam. *JITK (Journal of Information Technology & Knowledge)*, 2(1), 177–186.
- Syaukani, A. C., Rachmawan, A. E., & Sukari, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Strategi Inquiry. *Raudhah Bangga Menjadi Profesional: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 8(2), 788–795.
- Tullah, H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Yusuf, S. F., & Zuliana, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SD Negeri Larangan 09. *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 148–161.
- Zulmiyeti, Safaruddin, & Nurhastuti. (2020). *Penulisan Karya Ilmiah*. Prenada Media.