

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat Fathoni. 2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Amri, Sofan 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Adiati, C. (2023). *EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL* *Cornellia pembelajaran serta terdiri dari sumber belajar , siswa serta guru . Belajar Memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang konsep dan aplikasi mengembangkan bahan ajar . Siswa harus terlibat dalam berpikir holistik , Memperhatikan tuntutan tersebut merupakan salah satu landasan utama bagi pendidik mempergunakan media yang bisa dimanfaatkan didalam penyaluran semua bentuk emosi , perhatian , inspirasi , merangsang*. 69–81.
- Ardiansah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. *Tarbawy : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 56–70. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v5i1.833>
- Ariyanti, M. (2017). *Perbandingan Keefektifan Project-Based Learning dan ProblemBased Learning Ditinjau dari Ketercapaian Tujuan Pembelajaran The Effectiveness Comparison of Project-Based Learning and Problem-Based Learning Models in Terms of Achievement of Student ' s Learning Objectives*. 5(1), 1–10.
- Barlian, I., Mardetini, E., Program, E. E., & Sriwijaya, U. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI A MA Nurul Hilal Senuro*. 15(1), 97–105.har
- Design, O. P., Belajar, H., & Video, M. (2022). *Absrak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian*. 11(1), 30–48.
- Didik, P., Iii, K., & Gudang, S. D. N. (2021). 2) 1,2. 2(3).
- Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Dina Fitriana. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif*

Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 6630–6637.

Falah, F., & Rusydiyah, E. F. (2022). Evaluasi Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Fiqih. *Akademika*, 11(01), 13–22. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1683>

Harjanto. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Hidayat, W., Jahari, J., & Nurul Shyfa, C. (2020). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Di Madrasah. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(1), 308. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i1.913>

Joko Subagyo. 2011. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mahnun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran. *UIN Suska Riau: Jurnal Pemikiran Islam*, 37, 27-33

Mulyadi, M. (2013). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128. <https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150106>

Purwanto, A. (2011). Teknik Editing Video Dengan Multi Kamera. *Jurnal Dasi*, Vol 12(No 2), Hal 7-15.

Ramadhona, S. F., & Trisnawati, F. (n.d.). *THE INFLUENCE OF THE USE OF LEARNING MEDIA ANIMATION OF INTEREST AND THE RESULTS OF STUDENT LEARNING ON ECONOMIC SUBJECTS IN CLASS X MAJORING IN SOCIAL STUDIES SMA NEGERI 1 KUNDUR PELAJARAN EKONOMI DI KELAS X JURUSAN IPS SMA*. 1–11.

Sudiarta, I. G. P., & Sadra, I. W. (2016). Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i2.9009>

Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sudjana. (2013). *Metode Statistika*. Bandung Rosdikarya.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.

Suardi, M. (2022). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia* (Issue March).
<https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-danPembelajaran1convertedpdf/>

Sundari, J., & Solihah, T. (2020). Perancangan Animasi Interaktif Lingkungan Alam Dan Buatan Menggunakan Video Motion. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 4(2), 32.
<https://doi.org/10.31000/jika.v4i2.2623>

Slameto. 2013. *Belajar dan faktor- faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

