

DAFTAR PUSTAKA

- Amna, A., dkk. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(2), 45–53.
- Amral, A., & Asmar, A. (2020). Belajar dan implikasinya dalam pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom, B. S. (dalam Wirda, 2020). Taksonomi tujuan pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darman, H. (2020). *Psikologi belajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2023). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hakim, A. (2021). Media pembelajaran digital dan kemandirian belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 12–20.
- Hamalik, O. (dalam Edutech Jaya). Hasil belajar dan evaluasi pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hasani, M., dkk. (2025). Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam IPAS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 22–30.
- Husni, A. (2021). Video animasi dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 88–96.
- Ismail, M., & Aflahah, A. (2019). *Belajar sebagai proses perubahan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Khuluqo, I. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Kusumawati, L. D., dkk. (2020). *Media interaktif berbasis animasi dalam pembelajaran IPA*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.
- Mashuri, A., & Budiyo, S. (2020). Efektivitas video animasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 101–110.
- Melinda, A. (2018). *Evaluasi hasil belajar siswa*. Jakarta: Kencana.
- Munir. (2020). *Multimedia dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Nurlaela, L., dkk. (2024). Pengaruh video animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1), 33–41.
- Nurlaela, Siti. (2024). Pengaruh video animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1), 33–41.
- Purwanto, M. N. (2017). *Psikologi pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, N. M., & Santoso, H. B. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Pemahaman Konsep IPA pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 45–52.
- Rahmayanti, Nurul. (2018). *Penggunaan video animasi sebagai media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rahmayanti, Nurul. (2018). *Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Saptono, Hadi., & Hermawan, Agus. (2024). Media interaktif dalam Meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pedagogik*, 15(1), 77–89.
- Saptono, Hadi., & Hermawan, Agus. (2024). Media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pedagogik*, 15(1), 77–89.
- Stephanus, T. R. (2025). Efektivitas media interaktif dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(3), 55–64.
- Stephanus, Turibius Rahmat. (2025). Efektivitas media interaktif dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(3), 55–64.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 22(2), 131–140.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2018). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Usman, K., dkk. (2025). Media interaktif berbasis multimedia dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 14–27.
- Widyawardani, S., dkk. (2021). Desain video animasi pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 112–121.
- Wiryanto. (2021). *Komunikasi dan pengaruh sosial*. Jakarta: Kencana.