

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, N., Masita, M., Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Aini, N., Zuliani, R., & Rini, C. P. (2021). Pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(November), 417-426.
- Alifa, W. R., Haironi, A & Wahidah, Y. N (2024). *Pengaruh Penerapan Metode Bin Baz Terhadap Bacaan Alqur ' an Siswa Kelas VII Salafiyah Wustha ICBB Yogyakarta*. 1(1), 364–377. <https://doi.org/10.51468/ijer.v1i1.644>
- Amir, Z., & Risnawati. (2015). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Aswaja Pressindo.
- Ananda, N. A., & Hidayat, N. (2025). Menggali makna dan pentingnya pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dalam membangun karakter generasi muda di era modern. *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Filsafat*, 2(1), 110-121. <https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Akhlak>
- Anggreani, D., & Pertiwi, R. W. L (2024). Pengaruh Media Audiovisual Animasi Terhadap Kosakata Bahasa Arab. 1(1), 347–355. <https://doi.org/10.51468/ijer.v1i1.636>
- Anisyah, L. M. (2023). *Pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa dalam sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA tema III subtema I pembelajaran V kelas V SDN 3 Batu Kumbang* (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Apriansyah, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di program studi pendidikan teknik bangunan.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Houghton Mifflin Company.
- Choueiry, G. (n.d.). *One-Group Pretest-Posttest Design: An Introduction*. Quantifying Health. Retrieved from <https://quantifyinghealth.com/one-group-pretest-posttest-design/>
- Dahl, R. A. (1957). The Concept of Power. *Behavioral Science*, 2(3), 201-215. DOI: 10.1002/bs.3830020303.
- Darmalinda, & Fadriati. (2024). Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (Analisis konsep, tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran). *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1), 92. <https://doi.org/10.51729/alhasanah>
- Fatah, Syukur. “Sejarah Peradaban Islam.” *Theoretical and Applied Genetics* 7, no. 2 (2020): 1–7.

- Hakima, F. (2021). *Efektivitas metode mind map terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) peserta didik kelas X IPS di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang* (Skripsi). Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Hamalik, O. (2004). *Prinsip-prinsip Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, A. (2015). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayat, A. (2017). Homogenitas. Statistikian.com. Diakses dari <https://www.statistikian.com/2013/01/uji-homogenitas.html>
- Hidayati, S. (2023, Agustus 12). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Digital Teknologi. Retrieved from Kumparan: <https://kumparan.com/onlinesyafa/peran-dan-manfaat-media-pembelajaran-berbasis-digital-teknologi-20yY7kBQyir/full>
- Höffler, T. N., & Leutner, D. (2007). Instructional animation versus static pictures: A meta-analysis. *Learning and Instruction*, 17(6), 722-738.
- Husamah, dkk. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. (2024, 3 Oktober). Merdeka Belajar: Transformasi Pendidikan Indonesia dengan Teknologi dalam Lima Tahun Terakhir. <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/berita-daerah/merdeka-belajar-transformasi-pendidikan-indonesia-dengan-teknologi-dalam-lima-tahun-terakhir>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Liu, C., & Elms, P. (2025). Animating student engagement: The impacts of cartoon instructional videos on learning experience. Adelaide Business School, The University of Adelaide.
- Ma'ruf, A. (2024, 31 Desember). Optimisme 2025: Kecerdasan Buatan dan Pendidikan Vokasi. Kompas.com. <https://www.kompas.id/artikel/optimisme-2025-kecerdasan-buatan-dan-pendidikan-vokasi>
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive Multimodal Learning Environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309-326.
- Muhammad Ilyas Ismail. *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, Dan Prosedur*. (Depok: PT.Rajagrafindo Presada. 2020)
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63. DOI: <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nurrahmayanti, A. (2017). Pengaruh video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi cerita anak SD kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

- Nursaida. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan mutu pendidikan di SMA Negeri 1 Budong-Budong Kabupaten Mamuju Tengah (Skripsi). [Universitas Islam Negeri (Uin) Datokarama Palu Sulawesi Tengah].
- Ovan dan adika saputra “ *CAMI: aplikasi uji validitas dan reliabilitas instrument penelitian berbasis web*.(Yayasan amar cendikia Indonesia, Sulawesi selatan, November 2020.) hal.2
- Prasetya, A., Yanti, R. D., Nurrahman, Z., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan video animasi WOL sebagai media pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 16353-16359.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Media Pembelajaran*. Jogjakarta: DIVA Press.
- QUASI-EXPERIMENTAL AND SINGLE-CASE EXPERIMENTAL DESIGN. (2019). In SAGE edge. https://us.sagepub.com/sites/default/files/upm-binaries/89876_Chapter_13_Quasi_Experimental_and_Single_Case_Designs.pdf
- Rahmawati, D. (2018). *Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital*. Jakarta: Kencana.
- Sari, R. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Malang: UMM Press.
- Setiawan, B. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Setiawan, B. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Soedijarto, S. (2016). *Hasil Belajar: Konsep dan Implementasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R&D*. Cetakan Kedua Puluh Tiga. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R&D*. Cetakan Kedua. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, Mei 2017.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprian., Suhartono., & Sulisty, A. (2024). Implementasi Pembelajaran Sirah Di Kelas V Salafiyah Ula Islamic Centre. *IJER: Indonesian Journal of Educational Research*, 1(1), 318–326. <https://doi.org/10.51468/ijer.v1i1.612>
- Tysara, L. (2025, 20 Februari). Memahami Tujuan Uji Normalitas dan Penerapannya dalam Analisis Data. *Liputan6*. Diakses dari <https://www.liputan6.com/feeds/read/5904393/memahami-tujuan-uji-normalitas-dan-penerapannya-dalam-analisis-data#:~:text=Metode%20Pengujian%20Normalitas,-Terdapat%20beberapa%20metode&text=Berikut%20adalah%20beberapa%20metode%20uji,berguna%20untuk%20uji%20statistik%20formal>.
- Yulianti, S. (2023). *Tren Media Pembelajaran di Era Digital*. Bandung: Alfabeta.

Zainurrohmah, S.Pd. 2021. "Pentingnya Pembelajaran SKI." MA Amtsilati Bangsri
- P.P Darul Falah. <https://maamtsilati.com/read/19/pentingnya-pembelajaran-ski> (diakses pada 10 Januari 2025).