

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 2004. Psikologi Belajar. Cetakan ke-2. Jakarta: Rineka Cipta
- Afifah, U., & Sulaeman, A. (2023). Peningkatan Intelektualitas Melalui Implementasi Teori Belajar Kognitif dan Board Game pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Alhamra Jurnal Studi Islam*, 4(1), 73-81.
- Agustina, R., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik Smp. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 81-89.
- Anitah, S.W, dkk (2014). Strategi Pembelajaran di SD. Universitas Terbuka.
- Ariani, Haryanto., (2010) Pembelajaran Multimedia di Sekolah. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Asmoro, Widi S. dan Joko Purnomo. (2019). Desain Media Interaktif. Yogyakarta: Andi
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Benny A, dkk (2019). Pengembangan Bahan Ajar (Edisi 2). Universitas Terbuka.
- Chuang, T. Y., & Chen, W. F. (2007). Effect of digital games on children's cognitive achievement. *Journal of Multimedia*, 2 (5), 27-30. DOI:10.4304/jmm.2.5.27-30
- Dahlan, Saronji. 2008. Seribu Pena Pendidikan Kewarganegaraan untuk SMP/MTs Kelas IX. Jakarta: Erlangga
- Endrayanto, HYS dan Yustiana, WH. 2014. Penilaian Belajar Siswa di Sekolah. Yogyakarta: Kanisius.
- Eveline Erlin (2019). Development of Interactive Physics Mobile Learning Media for Enhancing Students' HOTS in Impulse and Momentum with Scaffolding Learning Approach. *JPPPF Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 5 (2), 113-120. <https://doi.org/10.21009/1.05207>
- Firmansyah, Iman, M. (2019). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 79-90.
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan sets untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681-689.
- Hwang, G. J., & Wu, P. H. (2014). Applications, impacts and trends of mobile technology-enhanced learning: a review of 2008-2012 publications in selected SSCI journals. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 8(2), 83-95.
- Ikhsan, J. Yektyastuti, R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa

- Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2 (1), 88-99.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150-159.
- Marisa, Benny A. Pribadi, Merry Noviyantii., dan Ario, Andayani. 2016. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Matsuo, K., Barolli, L., Xhafa, F., Koyama, A., & Durrezi, A. (2008). New function for stimulating learners' motivation in a web-based e-learning system. *Journal of Distance Education Technologies*, 6 (4), 34-49.
- Noviana. (2019). *Desain Multimedia Interaktif*. Surakarta: Mediatama
- Nugroho, F., & Arrosyad, M. I. (2021). Learning multimedia development using articulate storyline for students. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 575-579. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/27763>
- Pratama, H. C., A. Sulaeman, Irham M.A, Riko A.V, & Fikri A.R. (2022). Pelatihan Multimedia Pembelajaran al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) berbasis website pada MGMP ISMUBA SMP/MTs Kabupaten Banyumas. *Jurnal Surya Masyarakat* Vol. 5 No. 1, November 2022, Hal. 68-77. DOI: <https://doi.org/10.26714/jsm.5.1.2022.68-77>
- Rahim, R. (2018). Urgensi Pembinaan Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi Umum (PTU). *Jurnal Andi Djemma*, 1, 17-26
- Riduwan. (2003). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rosyid, M. Z., Mansyur, M., IP, S., & Abdullah, A. R. (2019). *Prestasi belajar. Literasi Nusantara*.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237-253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Saputri, D. Y., Rukayah, & Indriayu, M. (2018). Need assessment of interactive multimedia based on game in elementary school: a challenge into learning in 21st century. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 1-8. <https://doi.org/10.24331/ijere.41132>
- Santoso, S. A. (2022). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Masa Pandemi Covid-19. *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.47453/permata.v3i1.640>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaeman, A., Darodjat, D., & Makhrus, M. (2020). Information and Communication Technology dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Islamadina: Jurnal Pemikiran Islam*, 81-95.
- Sulisworo, Dwi, et al, (2016). The Development of Mobile Learning Application using Jigsaw Technique. *International Journal of Interactive Mobile*

Technology Volume 10, Issue 3, 2016
<http://dx.doi.org/10.3991/ijim.v10i3.5268>

- Syawaluddin, F. A., Siregar, J. S., Megawati, B., & Samsir, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Sholat Siswa Sekolah Dasar. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 39-47.
- Tanireja, T & Mustafidah, H. (2014). Penelitian Kuantitatif. *Bandung: Alfabeta*
- Ulfa, A. M., Sugiyarto, K. H., & Ikhsan, J. (2017, May). The effect of the use of android-based application in learning together to improve students' academic performance. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 1847, No. 1, p. 050008). AIP Publishing LLC.
- Waskito D. Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. *Journal Speed – Sentra Penelaitian Engineering dan Edukasi- Vol 9 No. 1 – 2017*
- Wiana, W., (2017). Application Design of Interactive Multimedia Development Based Motion Graphic on Making Fashion Design Learning in Digital Format, *International Journal of Scientific & Technology Research*, No. 5, Vol. 6, 102-108
- Widada, HR. (2010). Mudah Membuat Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Guru dan Profesional. Yogyakarta: Pustaka Widayatama
- Yaumi, Muhammad. (2017). Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. n: Seminar Nasional tentang Pemanfaatan Media bagi Anak Millennial, 14-15 Juni 2017, Makassar. Diakses dari <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/11788>
- Zyad, H. (2016). Integrating Computers in the Classroom: Barriers and Teachers' Attitudes. *International Journal of Instruction*, 9 (1), 65-78. <https://doi.org/10.12973/IJI.2016.916A>