

DAFTAR PUSTAKA

- Andrea, Amanda Putri nahumury, Carolus Borromeus Mulyatno, & Rian Antony. (2024). Pengalaman Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Dalam Memanfaatkan Aplikasi Adobe Illustrator. *Http://Jurnal.Um-Tapsel.Ac.Id/Index.Php/Nusantara/Index*, 11, 1405–1411. <https://doi.org/10.31604/jips.v11i4.2024>
- Ardhiansyah Rahmatullah, N., Paramita, A., Raya Tengah No, J., Gedong, K., Rebo, P., & Timur, J. (2021). *PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID*.
- Dedi Eko Nurcahyo. (2023). *Membuat animasi 2D dengan adobe animate*. Guepedia.
- Farid, M., Wahab, A., & Ansar, A. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX Di SMP IT Insan Cendikia Makassar. *Education and Learning Journal*, 3(1), 36. <https://doi.org/10.33096/eljour.v3i1.138>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hidayat SMP Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar SMAN, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H., Coblong, K., Bandung, K., & Barat, J. (n.d.). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam *Storyboard* Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Mufidah, N., Salamah, U., Muthoharoh, I., & Irfan Islamy, M. (2019). HYBRID LEARNING DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB PADA ANAK BERBANTUAN MEDIA AL-MUTHO. *Journal AL-MUDARRIS*, 2(1), 40. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v2i1.227>
- Mustika Ilmiani, A., Fuadi Rahman, N., & Rahmah, Y. (2020). Al-Ta'rib MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENGATASI PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32.
- Nurul Alfian, A., Rifai, Y., Wahyuni Arifin, R., Apriani, R., Ayu Lestari, I., Ismiyana Putri, D., & Manajemen Informatika, J. (n.d.). *User Acceptance Test dan*

Penerapan Model ADDIE pada Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi.

- Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Ardiansyah, P., Jailani, Ms., Negeri, S., Provinsi Jambi, B., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (n.d.). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah*. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Sanusi, A., & Fahmi Yahya Abdil Haq. (2021). Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Adobe Animate CC di Sekolah. *Al-Ma'rifah*, 18(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/almakrifah.18.01.01>
- Saputra Tanjung, A. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ANAK BERBASIS ANDROID PADA TAMAN KANAK-KANAK ISLAM MASJID RAYA PEKANBARU. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 108–115.
- Teuku Sanwil, Rizka Utami, Riyan Hidayat, Dasep Bayu Ahyar, Syarifah Rahmi, Evi Muzaiyidah Bukhori, Suci Ramadhanti Febriani, Dwi Khoirotun Nisa, Nyak Mustakim, & Akhmad Aufa Syukron. (2021). *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI* (M. pd. i. Moh.Zulkifli Paputungan, Ed.). Yayasan penerbit Muhammad Zaini.
- Tinggi, P., Saing, B., Mutu, P., Juni, X.-X., Latifah, N., & Hidayati, H. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Seminar Nasional Dies Natalis UMK ke-42: MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA UNTUK ANAK USIA DINI (4-6 TAHUN) (STUDI KASUS : RA NU BANAT KUDUS)*.
- Yasin Al Irsyadi, F., Prasuci Priambadha, A., & Indra Kurniawan, Y. (n.d.). Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>