

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, I. (2018). *Fiqih Thaharah Panduan Praktis Bersuci* (Vol. 2). Pustaka Media.
- Andriani Sari, N., Hayati, S., Sartika³, D., & Cahya Dwi Lestari, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII MTsN Padang Panjang. *Journal of Education Research*, 5(1), 330–339.
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2). <https://journal.innoscientia.org/index.php/jipsd/index>
- Dedi Irawan, M., & Hariandy Harahap, A. (2019). Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2).
- Fu'ad Abdul Baqi, M. (2017). *Shahih Bukhari Muslim*. PT Elex Media Komputindo.
- Hidayat Fitria, & Nizar Muhamad. (2021). 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. *JIPAI : Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Ifliadi, I., Prasetyo, I., Ineswenty Mendrofa, L., Susianing Hendrawati, E., & Jambi, U. (2024). Utilization Of Digital-Based Learning Media In The Independent Curriculum In Elementary Schools. *Proceedings Of International Conference On Education Teacher Training & Education Faculty Universitas Serambi Mekkah*. <https://doi.org/https://doi.org/10.32672/pice.v2i1.1348>
- Iksan, A., Ghani, A., & Andrian, R. (2024). Pengembangan Media Belajar yang Interaktif Berbasis Web untuk Mengatasi Masalah Buta Aksara pada Siswa SD di Kabupaten Bekasi. *Journal of Basic Educational Studies*, 4(2), 1540.
- Inayah, A. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas I SDN 1 Wringinanom. *Social Science Academic*, 1(1), 193–200. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i1.3359>
- Kamila, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Moral Dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar. *Al-Furqan:Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(5). <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan>

- Kolopita, C. P., Katili, M. R., Mohammad, R., & Yassin, T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 2(1). <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Latifah, A., Setiawan, R., & Muharam, A. (2021). Augmented Reality dalam Media Pembelajaran Tata Cara Berwudhu dan Tayamum. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 10(3), 167. <https://doi.org/10.23887/janapati.v10i3.40869>
- Linda. (2018). *Mengenal Najis* (E. El-Khairity, Ed.; Vol. 2). Multi Kreasi Satudelapan.
- Mahmudah, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT: Aplikasi Macromedia Flash. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.26594/dirasat>
- Nilawati, Riswan, & Oktavia, L. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *LP2M STMIK NURDIN HAMZAH JAMBI*.
- Ni'mah, M. (2020). *Bersuci Sesuai Syariat Islam* (A. L. Perdani, Ed.). Cempaka Putih PT.
- Octaviana, D. R., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 146–154. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270>
- Putra Wijaya, W., & Gunawan Sakti, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*, 2(1). <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/teacher/issue/archive>
- Rachman, T., & Firmansyah, A. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Sifat Wudhu, Tayammum, Dan Shalat Nabi Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam Untuk Anak-Anak. In *Jurnal MNEMONIC* (Vol. 4, Issue 1).
- Rizqi, M., Faujianor, A., & Yuliani, H. (2024). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Bagan dan Audio pada Materi Wudhu. *Attractive : Innovative Education Journal*, 6(3). <https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>
- Simamora, B. (2022a). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>
- Simamora, B. (2022b). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>

- Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA EMBELAJARAN NTERAKTIF*. UNY Press.
- Umar, M., & Ismail, F. (2020). *Buku Ajar PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Konsep Dasar bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum)*. CV. PENA PERSADA.
- Wandah Wibawanto. (2018). *Membuat Berbagai Game Android dengan Adobe Animate* (A. Ria P.U, Ed.). C.V ANDI OFFSET.
- Wiratama, R. (2024). *Study Kebijakan Pendidikan Dasar* (Q. Aini, Ed.). CV Jejak.
- Yumnah, S. (2023). *Media Pembelajaran*. PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Zain, A., & Mustain, Z. (2024). Penguatan Nilai-Nilai Spiritual dan Moralitas di Era Digital melalui Pendidikan Agama Islam. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 2024.