

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- Adlani, F., Ikhwan, A., & Amanda Putri, R. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran Praktik Sholat Idul Fitri Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Bulletin of Computer Science Research*, 4(1), 129–141. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v4i1.322>
- Asmoro W Siwi, & Pramono Joko. (2019). *Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI. Kompetensi Keahlian Multimedia. Program Keahlian Komputer dan Informatika* (Asmoro W Siwi & Pramono Joko, Eds.). ANDI. [https://www.google.co.id/books/edition/Animasi 2D dan 3D SMK MAK Kelas XI Kompe/u4MqEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian%20animasi%20d&pg=PA3&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Animasi_2D_dan_3D_SMK_MAK_Kelas_XI_Kompe/u4MqEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian%20animasi%20d&pg=PA3&printsec=frontcover)
- Ayu, D., Ningtyas, M., Rokhmawati, R. I., & Wicaksono, S. A. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif menggunakan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (Studi pada: Kelas X Jurusan TKJ SMKN 3 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(4), 1662–1669. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Dwi Yoga, A. (2023). *Perancangan Multimedia Interaktif “Joko Belajar Wudhu” Sebagai Media Edukasi Anak Usia 5-7 Tahun*. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>
- Fitrianingsih, R., & Musdalifah. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas Xii Smk Negeri 1 Jambu Info Artikel. *Fashion and Fashion Education Journal*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to Design and Evaluate Research in Education* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Hanif As’ad, N., & Hartanti, N. T. (2024). Penerapan Metode MDLC dengan Adobe Animate Untuk Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 4(1).
- Iskandar, M. Y., Bentri, A., Hendri, N., Engkizar, E., & Efendi, E. (2023). Integrasi Multimedia Interaktif Berbasis Android dalam Pembelajaran Agama Islam di

Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4575–4584. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5021>

Lestari Nurlaili, & Meri. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Memanfaatkan Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam(PAI). *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 19–34. <https://doi.org/10.29240/belajea.v8i1.6008>

Mahyudin, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C- Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches* , 3(4), 167–177. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>

Rayanto H Yudi, & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori Dan Praktek* (Rayanto H Yudi & Sugianti, Eds.). Lembaga Academic & Research Institute. https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_Pengembangan_Model_Addie_Dan/pJHcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian%20model%20addie&pg=PR2&printsec=frontcover

Retnawati, H., et al. (2021). *Mengukur Efektivitas Pembelajaran: Aplikasi dalam Penelitian Pendidikan*. Penerbit UNY.

Rohaeni, S., Putriani, P., Syaefulloh, A. M., Suryanto, M. F., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Aplikasi Shofun (Salat Is Fun) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 851. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2100>

Sahputra, E., Reswan, Y., Baihaqi, I., Bali, A. J., & Bengkulu, K. (2020). Multimedia Interaktif Pengenalan Tatacara Sholat Berbasis Animasi 3D Untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 16, Issue 1).

Saripuddin M, Kamal, Lary Septisari Malajong, & Hasrah Mahmud. (2022). Aplikasi Absensi Siswa Menggunakan Qr-Code Berbasis Web Pada Smk Yapmi Makassar. *ILTEK : Jurnal Teknologi*, 17(01), 25–31. <https://doi.org/10.47398/iltek.v17i01.61>

Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. In *Information (Switzerland)* (Vol. 13, Issue 9). MDPI. <https://doi.org/10.3390/info13090402>

Sugianto, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Wudhu Berbasis Vidio Visual pada Siswa Kelas II SD Terpadu Ainul Ulum. *Social Science Academic*, 1(1), 53–62. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i1.2857>

- Sulistiawati, E., & Abidin, J. (2024). Strategi Penggunaan Multimedia Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, 11(1), 31–42.
- Wahyuni Indah Sri, Supriadi, Zakir, S., & Iswantir. (2022). Design of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline In Islamic Religious Education Lessons At SMAN 1 Guguak District. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(9), 623–237. <https://doi.org/10.xxxx>
- Wahyuni, T., Ismiwati, A., Aulia, A. S., Cahyaningrum, W., & Widiati, I. S. (2023). Perancangan Aplikasi SS (Soft & Smooth) Skincare Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking. *Seminar Nasional Amikom Surakarta (SEMNASA)*.
- Wulan Cahyaningrum, Sri Widiyanti, & Lilik Sugiarto. (2024). Media Pembelajaran Interaktiv Aksara Jawa Berbasis Multimedia dengan Animasi 2D. *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(3), 317–327. <https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i3.250>
- Zientek, L. R., Nimon, K., & Peterson, R. (2023). *A Comprehensive Review of Pretest-Posttest Designs in Educational Research*. *Journal of Educational Research and Evaluation*.