

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, E., Juriana, Isom, F. L., & Novianti, R. (2016). *Perkembangan Peserta Didik* (T. MKDK (ed.)). UNJ Press.
- Aisa, S., & Muhammada. (2018). Implementasi Media Gambar dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Mi. Roudlotul Mustarsyidin Keputran Bakalan Purwosari Pasuruan. *Al-Murabbi: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir*, 3. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Amin, S. M. (2009). *Sejarah Peradaban Islam*. AMZAH.
- Arif, & Sadiman. (2016). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*. CV Andi OFSET.
- Dewi, T. R., Andini, N. A., & Rohmah, M. (2019). Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint pada Mata Pelajaran SKI di MI NU Rawa Bening. *Jurnal Indonesia Mengabdi*, 1(1), 30–33.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2016). *Startegi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Hakim, L. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality*. 59–72.
- Hakim, M. L. (2019). *Development Of Video Media In The History Of Islamic*

Culture History. 06(02).

Herliyani, E. (2014). *Animasi Dua Dimensi*. Graha Ilmu.

Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>

Karya, R., & Triantoro, A. (2019). VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 Nomor 2 Tahun 2019. *Vicratina*, 4(1), 65–71.

Martono, K. T. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23–30.

Noviani, D. N. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran TIK Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Peraturan Menteri Agama RI, Pub. L. No. 2, 51 (2008).

Siregar, S. (2014). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. ALFABETA CV.

Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>

Suntiah, R., & Maslani. (2017). *Sejarah Peradaban Islam*. PT Remaja Rosdakarya.

Supriatna, E. (2019). Islam dan Kebudayaan. *Jurnal Soshum Insentif*.

<https://doi.org/10.36787/jsi.v2i2.178>

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.

Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(2), 41–48.

Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran PAI*. Kencana.

Zakariya, & Muhammad, D. (2018). *Sejarah Peradaban Islam Prakenabian hingga Islam di Indonesia*. Madani Media.

