

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Alam, T. (2014). *Ilmu Tajwid*. Jakarta: Amzah.
- Syarbini, A. (2010). *5 Langkah Lancar Membaca Al-Qur'an*. Bandung: Ruang Kata.
- Daradjat, Z. (2004). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gunawan, H. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta.
- Harjanto. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kusrin, L., & Safrudin, A. (2011). *Gemar Membaca dan Menulis Huruf Hijaiyyah*. Surabaya: Bintang Books.
- Majid, A., & Andayani, & D. (2006). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nata, A. (2010). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, Benny. (2009). *Model-Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Ramayulis. (2008). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Roblyer, M. D. (2009). *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Pearson: Canada.

Rohmadi, S. H. (2012). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Araska.

Setyosari, & Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Sugiyono. (n.d.). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA Cv.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, & A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif (Vol. 1)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Zuhairini, Dra, & Dkk. (1992). *Filsafat Pendidikan Islam (Vol. 98)*. Jakarta: Bumi Aksara.

#### **Jurnal, Prosiding & Peraturan**

Abd.Rozak, Fauzan, & Nurdin, & A. (2010). *Kompilasi Undang-undang & Peraturan Bidang Pendidikan*. Jakarta: FITK PRESS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Ahdar. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Sosial. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 18 (2), 295.

Aini, Q., & dkk. (2017). Penerapan iDu iLearning Plus Berbasis Gamification Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Technomedia*, 1 (2), 38.

Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3 (2), 146-147.

Asmariansi. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Al-Afkar*, 5 (1), 27.

Aziz, A. A., & dkk. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18 (2), 132.
- Bichelmeyer, S. D. (1990). Rapid Prototyping: An Alternative Instructional Design Strategy. *Educational Technology Research and Development*, 38 (1), 31–44.
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 1 (1), 51-58.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Egok, A. S., & Hajani, & T. (2018). Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 182.
- Fathon, K., & dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Android di TPQ AlFalah Semarang. *Jurnal Pendidikan Komputer*, 5 (2).
- Fitriani, D. I., & Hayati, F. (2020). Penerapan Metode Tahsin untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 5 (1), 17.
- Gunduz, A. Y., & Akkoyunlu, & B. (2020). Effectiveness of Gamification in Flipped Learning.
- Hidayat, S., & dkk. (2021). Metode Gamification Sebagai Solusi Fenomena Learning Loss Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19: A Literatur Review. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (5).
- Julianto, A. K. (2020). Metode Gamification Pada Pemrograman Dasar Teknik Komputer Dan Informatika Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal IT-EDU*, 5 (1), 79-83.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran.

*Jurnal TICOM*, 5 (1), 2.

Maarif, V., & dkk. (2018). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android. *Jurnal Evolusi*, 6 (1), 91.

Majid, N. H., & Sagoro, & E. (2018). Implementing The Gamification Learning Method To Improve Learning Results Of Adjusting Journal. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16 (2), 61.

Muhaimin, Suti'ah, & Ali, & N. (2012). *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13 (2), 177.

Olan, Idi, A., Zainuri, A., & Sandi, A. (2019). Implementasi Aplikasi Al-Qur'an Digital pada Siswa Kecanduan Gadget. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2 (3), 330-349.

*Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 69 tahun 2013*. (n.d.).

Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck. *Jurnal POSITIF*, 1, 14-28.

Priansya, Y. D. (2019). *Tesis: Pengembangan Pop Up Book dengan Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Matematika Materi Segitiga Kelas VII SMP/MTS*. Palembang: UIN Raden Fatah Palembang.

Pukan, T. G. (2020). Pengaruh Sarana Dan Prasarana Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Sdi Luki Kecamatan Wulandoni. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 716.

Purniasih, N. K., & dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi Untuk Siswa Kelas 4 North Bali Bilingual School. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1).

- Purwanto, I. (n.d.). Visualisasi Pembelajaran Tajwid Dalam Membaca Al-Qur'an Berbasis Multimedia. *Expert-Jurnal Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi*, 52.
- Rajardja, U., & dkk. (2019). Implementasi Gamifikasi Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Memotivasi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18 (1).
- Ramli, A., & dkk. (2018). , Peran Media dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar. *Prosiding Seminar Nasional*, 5.
- RI, K., & Nasional. (n.d.). *Banyak Siswa Belum Bisa Baca Al-Qur'an, Kemenag Perkuat Kompetensi Guru*. Retrieved from kemenag.go.id: <https://kemenag.go.id/read/banyak-siswa-belum-bisa-baca-kemenagperkuat-kompetensi-guru-3qdg>.
- Riri, & dkk. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1), 1847.
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwingsih, & N. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: ANDI.
- Seels, B., & Richey, R. (1994). *Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya*. AECT.
- Setiawat, P., & dkk. (2018). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis English Simple Sentences Pada Mata Kuliah Basic Writing di STKIP Garut. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3 (1), 529.
- Supriyanto. (2017). Perancangan Penerapan Gamifikasi Pada Media Informasi Ekowisata. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 16.
- Syawaludin, B. (2021, September 22). Wawancara dengan Guru Mata

Pelajaran Pendidikan Agama Islam SDN Cipinang Melayu 01 Pagi. (D. Hermawan, Interviewer)

Ula, M., Risawandi, & Rosdian. (2019). Sistem Pengenalan dan Penerjemahan Al-Qur'an Surah Al-Waqi'ah Melalui Suara Menggunakan Transformasi Sumudu. *11 (1)*, 105

Wirast, M. K. (n.d.). Modul 1: Dasar-dasar Media Audio dan Radio Siaran.

