

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. K. (2018). *PENGEMBANGAN ADOBE ANIMATE CC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN PENGEMBANGAN ADOBE ANIMATE CC SEBAGAI MEDIA HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 1 MAN 1*.
- Ahmadi, Abu, and Nur Uhbiyati. 1991. Ilmu Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- A.Taufik, et al. (2021). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X SMA*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi)
- Baharuddin, B., & Wahyuni, E. N. (2015). Teori belajar dan pembelajaran.
- E.Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, Implementasi dan Inovasi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003). Hlm. 100.
- Fitrandi, F., Saputra, N., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N. (2019). *PENYEBARAN ISLAM DI JAWA DALAM BUKU ATLAS RELEVANSINYA DENGAN MATERI SKI KELAS IX*.
- Hanafi, M. I, Budiman, A., & Nugroho A. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahas Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*. Vol.5, No. 2, Hal 50-53.
- Harahap, O. D. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial". *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences*
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). Media Pembelajaran Manual dan Digital Cet. 1 Edisi Kedua. *Jakarta: Ghalia Indonesia*.
- Mahmud. 2011. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Pustaka Setia
- Muthomimah, dkk., Buku Guru Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Ibtidaiyah Kelas V Kurikulum 2013, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2015)
- Nudin, R. I. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Mata Pelajaran PAI Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Bani Umayyah Kelas VIII di Jenjang SMP". *Digital Library IAIN Palangka Raya*
- Pattiasina, M. A. B. (2019). *APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF GITAR ELEKTRIK UNTUK SEKOLAH MUSIK UMUM BERBASIS ANIMASI DENGAN METODE GAME DAN SIMULASI (STUDI KASUS SEKOLAH MUSIK PURWACARAKA)*.

- Ramadhan, A. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Android sejarah Walisongo Mata Pelajaran Sejarah kelas X*.
- Rizky Rahman J, "Optimalisasi Macromedia Flash Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Program Studi Ilmu Komputer FPMIPA UPI," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 1, no. 2 (2008): 5.
- Shaffa Ichwannu, *Gim Edukasi Doa Sehari-Hari untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi*. Skripsi. DSpace Repository. Universitas Islam Indonesia
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 166.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 315.
- Syarnubi, *Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Religiusitas Siswa Kelas IV Di SDN 2 Pengarayan*, *Tadrib* Vol. V No. 1 Juni 2019, hlm.88
- Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, *Misykat* Vol. 03, No. 01 Juni 2018, hlm.172
- Tambak, S. Metode Ceramah: Konsep dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 21, No.2, Juli-Desember 2014, hlm 381
- Tafsir, Ahmad, 2005, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya)
- <https://balitbangsdm.kominfo.go.id>. Diakses pada 16 april 2023
- <https://top-1000-sekolah.ltmpt.ac.id/site/page2022?id=205> Diakses pada 16 april 2023
- <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia> Diakses pada 08 Mei 2023
- Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar*, Vol. 5 No. 1. 9.
- Mazullo, L. (2012). *Philosophy of Education*. Bloomington: AuthorHouse.
- Mujtahid. 2011. *Reformasi Pendidikan Islam*, Malang: UIN-Maliki Press
- Nurhayati, (2013). Pemberdayaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Ramah Lingkungan. *Jurnal Saintech* 5, no. 1: 52
- Pattiasina, M. A. B. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Gitar Elektrik Untuk Sekolah Musik Umum Berbasis Animasi Dengan Metode Game Dan Simulasi (Studi Kasus Sekolah Musik Purwacaraka).

Soffer, R.N. (1996). *The Conservative Historical Imagination In The Twentieth Century*. Albion

Subakti. (2010). Paradigma Pembelajaran Sejarah ber-basis Konstruktivisme. *Jurnal SPPS*, Vol. 24, No. 1, April 2010

Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 5

Zainiyati, H. S. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT konsep dan aplikasi pada pembelajaran pendidikan agama islam.

