

DAFTAR PUSTAKA

- Abinda Nova Aulia, S. N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT SWAY UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN MATERI TEKS NONFIKSI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Joyful Learning Journal*.
- Alaby, M. A. (2020). Media sosial whatsapp sebagai media pembelajaran jarak jauh mata kuliah ilmu sosial budaya dasar (ISBD). *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, Vol.3(2), 273-289.
- Andayani, A. M. (2006). Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004. *PT Remaja Rosdakarya*, 30.
- Angraini, R. (2017). Karakteristik media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai. *Journal of Moral and Civic education*, vol.1(1), 14-24.
- Apriyani, D. (2017). Pengaruh penggunaan media proyeksi terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 7(2), 24-27.
- Ari Priyono, S. J. (2022). PEMANFAATAN MICROSOFT SWAY DAN MICROSOFT FORM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *MUADDIB: Studi Kependidikan dan Keislaman*. Vol. 12 No. 02, 240-265.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. *PT Rajagrafindo Persada*.
- Asrori. (2020). Psikologi pendidikan pendekatan multidisipliner. *Pena Persada*.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1)*, 586-595.
- Baihaqi, A. M. (2020). Youtube sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam efektif di smk nurul yaqin sampang. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, vol,7(1), 74-88.
- Basari. (2020). Penerapan Model Skrip Kooperatif Dalam Pembelajaran Materi Ketentuan Waris Dalam Islam. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 1(1)., 116-117.
- Basri, S. (2020). Hukum Waris Islam (Fara'id) dan Penerapannya dalam Masyarakat Islam. *Jurnal Kepastian Hukum dan Keadilan*.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil*

Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, vol.6(2), 300-309.

- Contreras, J. O. (2019). Automated essay scoring using ontology generator and natural language processing with question generator based on blooms taxonomy's cognitive level. . *International Journal of Engineering and Advanced Technology, 9(1)*, , 2448–2457.
- Dakhi, A. S. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Education and development*, 468.
- Dasar, P. M. (2022). Ardiansyah Risma Putra*, Kukuh Andri Aka, Karimatus Saidah. *Seminar Nasional Sains, Kesehatan, dan Pembelajaran, 73-77.*
- Dewi, P. K. (2018). *Media pembelajaran bahasa: aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran.* . Malang: UB Press.
- Dwianto, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran online berbasis sway terintegrasi potensi lokal gula jawa. *AL-Ahya, 01(01)*, 219–232.
- Dwijayani, N. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran ICARE. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif.*
- Ernawati. (2022). *HUKUM WARIS ISLAM.* Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, vol.2(1)*,, 93-97.
- Fitri Handayani, N. a. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Microsoft Sway) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA JURNAL PEMIKIRAN PENDIDIKAN, 28 (2)*, 131-141.
- Fitria Hidayat, M. N. (2021). MODEL ADDIE DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* , 28-37.
- Hanjeli Sugandi, S. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Microsoft Sway Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *JURNAL BIOSHELL, 13(1)*, 49-60.
- Hasan, M. (2021). *Media pembelajaran.* Kelaten: Tahta media group.
- Huda, K. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS SEJARAH MELALUI APLIKASI SWAY BERKONTEN INDIS DI SMP NEGERI 8 MADIUN. *Jurnal HISTORIA Volume 5, Nomor 2,*, 125-139.
- Husein, S. U. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 237.*

- Ihwan Mahmudi, M. Z. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *JURNAL MULTI DISIPLIN MADANI (MUDIMA)*, 3507-3514.
- Jalmur, N. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Joko Kuswanto, F. R. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Media Infotama*, 15.
- Karo-Karo, I. R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, vol.7(1)., 95.
- Khairul, I. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN*. PAMEKASAN: 2017.
- Khanifatul. (2017). Pembelajaran Inovatif. *AR-Ruzz Media*.
- Leli Anggreni Br Tarigan, D. S. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERSEN DENGAN MEMANFAATKAN SWAY. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Volume 12, No. 2*, 2488-2498.
- Markamah, E. P. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSOFT SWAY MUPEL SENI RUPA . *Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya*, 64-72.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Pengembangan Media Video Animasi. Vol .8 (5)*, 3-9.
- Melvin, T. &. (2017). Hubungan Antara Disiplin Belajar Di Sekolah Dengan Hasil Belajar Geografi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Kendari. . *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 1(1), 1-14.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, vol.3(1), 20-28.
- Muflikatun, S. E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Pancasakti Science Education Journal*, 84-92.
- Muhaimin. (2010). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi. *PT Rajagrafindo Persada*, 6.
- Muhammad Ajib, L. M. (2020). *Mengapa Kita Harus Belajar Ilmu Waris*. Jakarta: Rumah Figih Publishing.
- Muttaqien, F. (2017). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL DAN AKTIVITAS BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR VOCABULARY SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA

INGGRIS KELAS X (Quasy Experiment: SMAN 8 GARUT). *Wawasan Ilmiah*, 7.

- Nurfadhillah, S. e. (2021). "Pengembangan media pembelajaran berbasis media poster pada materi "Perubahan Wujud Zat Benda" Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang." . *Nusantara. Vol.3.* , 117-134.
- Nurzam. (2020). Pembentukan Soft Skill melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI MIPA 1 di SMA Negeri 2 Pinrang. *Repository IAIN Pare.*
- Qorie Rafi Azaly, H. F. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSOFT OFFICE SWAY PADA MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN UNTUK MELATIHKAN KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA KELAS X SMA. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 218-227.
- Ramadhan, T. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Mawaris Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 2(2),, 230.
- Retnawati, H. (2017). Teknik Pengambilan Sampel. Disampaikan Pada Workshop Update Penelitian Kuantitatif, Teknik Sampling, Analisis Data, Dan Isu Plagiarisme,. 1-7.
- Rohman, T. S. (2021). The influence of think pair share model and crossword puzzle to increase primary school students' mathematical learning interest. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1).
- Shinta Nuriyah Mahbubiyah Royani, T. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Microsoft Sway pada Materi Ikatan Atom Untuk Pembelajaran Fisika SMA . *Jurnal Penelitian Fisika dan Terapannya (Jupiter)*, 4 (2), 25-31.
- Sudarmoyo. (2018). PEMANFAATAN APLIKASI SWAY UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 3 No 4, 346-352.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Thobroni. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: ARRUZZ MEDIA Cetakan II.
- Veronika, F. (2021). PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS MICROSOFT SWAY UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR (Studi Pengembangan Pada Mata Pelajaran

Informatika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pagar Alam). *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11 (1).

Viere, T. A. (2021). Teaching life cycle assessment in higher education. *International . Journal of Life Cycle Assessment*, 26(3), 511-527.

Yeni Marita Juanda, Y. H. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA MATA KULIAH PEMROGRAMAN VISUAL DENGAN METODE ADDIE. *JAVIT (JURNAL VOKASI INFORMATIKA)*.

