

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva* (Vol. 5, Issue 1). <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/Jabdimas>
- Amalia, N. N., Firdaus, M. L., Aeni, A. N., & Astuti, S. Y. (2023). Pengembangan Aplikasi KADAM Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Untuk Mengenalkan Dakwah Islam. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 797. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2078>
- Efendi, N. M. (2018). DIGITAL PADA START UP SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN SISWA BELAJAR AKTIF. In *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi* (Vol. 2, Issue 2).
- Erina, F. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Menggunakan Komputer Multimedia dalam Pembelajaran PAI di SDIT Mutiara Kota Pariaman. *INOVASI*, 1.
- Frimayanti, A. I. (2017). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN NILAI DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8.
- Hary Wahyudi, I., & Bintoro, J. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TRAINER BASIC DIGITAL*.
- Ilham, M. (2023). *PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID "SUNAN" BERBASIS ADOBE ANIMATE MATERI SEJARAH ISLAM DI SMAN 31 JAKARTA*. Universitas Negeri Jakarta.

- Nuravipah, E., Syahru Assabana, M., Nugroho, W., & Seipah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis ICT. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6. <http://Jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1).
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rochma, V. A., & Ibrahim, M. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ISPRING SUITE 8 PADA MATERI BAKTERI UNTUK SISWA KELAS X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(2). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Rohani. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Safina, D. L. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (E-LKPD) INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PAI DI SMAN 113 JAKARTA. Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Taufik, A., & Setyowati, N. (2021). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Wulaningrum, A. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Front Office. Universitas Negeri Jakarta.

Zahid, M. Z. (2018). Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran: Potensi dan Metode Pengembangan. *UNNES*.

