

REFERENSI

- 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.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi. *PILAR*, 14(1), 15-31.
- Anwari, T., Shodiqin, A., & Priyolistiyanto, A. (2020). Pengembangan Media. Pembelajaran Berbasis Android pada Pemrograman Dasar . *Pascal. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 123-134.
- Anwari, T., Shodiqin, A., & Priyolistiyanto, A. (2020). Pengembangan Media. Pembelajaran Berbasis Android pada Pemrograman Dasar Pascal. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 123-134.
- Arikunto, S. (2003). *Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Atiyah Azza Amaliyah Febriana, d. (2023). Implementasi Media Baca Tulis Al-Qur'an Berbasis Youtube Pada Siswa Inklusi. *P-ISSN 2620-861X. E-ISSN 2620-8628*.
- Atiyah Azza Amaliyah Febriana, d. (2023). Implementasi Media Baca Tulis Al-Qur'an Berbasis Youtube Pada Siswa Inklusi. *P-ISSN 2620-861X. E-ISSN 2620-8628*.
- Azhar, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basrina, Y., Afriansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer. Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 8(1), 31-38.
- Dewi, E. P., Suyatna, A., & dkk. (2018). Efektivitas modul dengan model inkuiri untuk menumbuhkan keterampilan proses sains siswa pada materi kalor. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 1.
- Erawati, N. K., Kadek, N. K., Wayan, N. W., P. N., P. S., & Wardika, I. W. (2023). PELATIHAN PEMANFAATAN WIZER. ME SEBAGAI

MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL. *PUAN INDONESIA*, 4(2), 125-134.

- Erina, F. (2021). Implementasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan komputer multimedia dalam pembelajaran PAI di SDIT Mutiara Kota Pariaman. *INOVASI*, 1.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hamalik. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamidah, I., & Sadikin, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Media LKS Interaktif Berbantuan Aplikasi Wizer. Me Untuk Guru-Guru SMP di Pondok Pesantren Modern Al-Muqoddas. *ABJIS: Al-Bahjah Journal of Islamic Community Service*, 1(1), 22-31.
- Junaedi, D. (2019). Desain pembelajaran model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Islam*, 28, 2-18.
- Khairul et al. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam proses belajar mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 2, 2.
- Maulana, M. R., & Nasir, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1756-1765.
- Media Dan Sumber Belajar*. (2018). Diambil kembali dari Deepublish: <https://books.google.co.id/books?id=23NRDwAAQBAJ>
- Muhamad Fikry Haikal Abdillah, d. (2025). Strategi guru PAI dalam meningkatkan pembelajaran membaca Alquran sesuai hukum tajwid. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*. Vol. 6 No. 1, 81-93.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media PA Berbentuk Pop Up Book. . *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1167-1175.

- Novriadi, D., & Firmasari, D. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Tajwid Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 21(2), 147- 163.
- Puspita, A. (2020). Mengenal Pembelajaran Baca Tulis Alqur'an. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*.
- Putri, A. C. (t.thn.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN ADVERSITY QUOTIENT PESERTA DIDIK*. Diambil kembali dari <http://snf-unj.ac.id/kumpulan-prosiding/snf2015/>
- Rambe, M. S., & Widod0, H. (2023). *Pengembangan Materi Pai Dalam Penguatan Baca Tulis Al-Qur'an Di Smp Piri 2 Yogyakarta*. Yogyakarta.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Sinar Baru Algensindon.
- Rusman. (2012). *Model – Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman, D. K. (2015). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. 2015: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. d. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salsabila et al. (2022). *Penggunaan Aplikasi Qara'a Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Pada Siswa Kelas X MAS Al-Maksum Stabat*. Khazanah: Journal of Islamic Studies 1, no. 4.
- Suryana, D. W., & Asri, S. D. (2020). Pembuatan Game Puzzle" Escape: The Answers" Untuk Melatih Problem Solving Anak Berbasis Android. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 5(1),, 34-43.