

DAFTAR PUSTAKA

- Al Muharrik. (2025). *Literasi digital siswa: Penggunaan perangkat untuk hiburan dan urgensi media edukatif*. Jurnal Al Muharrik Karimun, 5(1). <https://e-journal.mumtaz.ac.id/index.php/almuharrik/article/download/198/144/608>
- Arsyad, A. (2009). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, M. S., & Abdullah, A. (2024). Pendampingan penerapan metode Tilawati pada siswa tadarus MAN Kota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(8), 3614–3621. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmmba/index>
- Aulia, M. H., Fakhruddin, A., & Surahman, C. (2024). Pemetaan capaian pembelajaran dan materi ajar PAI dan Budi Pekerti elemen Al-Qur'an dalam Kurikulum Merdeka. *AT-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 16(1), 103–117. <https://doi.org/10.47498/tadib.v16i1.3138>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatmaningrum, U., & Jazuli, A. (2025). Augmented reality mathematics media for enhancing critical thinking and motivation in elementary students. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(1). <https://doi.org/10.17509/curricula.v4i1.85912>
- Hambali, H., Rozi, F., & Farida, N. (2021). Pengelolaan pembelajaran ilmu tajwid melalui media audio visual. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 872–881. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1180>
- Hayati, E. N. (2024). Karakteristik belajar Generasi Z dan implikasinya terhadap desain pembelajaran IPS. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8).
- Hidayat, F., Rahayu, C., Nizar, M., et al. (2021). *Model ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation)*.
- Ihwono, R., Mariono, A., & Dewi, U. (2023). Multimedia web learning berbasis model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemandirian

- belajar siswa SMA. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 413–419.
<https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4566>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, Direktorat Pendidikan Profesi Guru. (2023). *Pemanfaatan akun belajar.id dalam digitalisasi sekolah*.
<https://ppg.kemendikdasmen.go.id/news/pemanfaatan-akun-belajar-id-dalam-digitalisasi-sekolah>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Pendidikan agama Islam dan budi pekerti*. Kemendikbudristek.
- Mardilla, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis augmented reality menggunakan Assembler Studio. *Maliki Interdisciplinary Journal*, 3(9), 115–122.
<https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/view/16217>
- Muthahhari, M. S., Mundzir, F. A., & Mardiana, D. (2026). Inovasi pengembangan metode Tilawati sebagai solusi kesulitan membaca Al-Qur'an pada anak. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 9(2), 212–219.
<https://doi.org/10.37329/kamaya.v9i2.5421>
- Nareswari, A. Z. (2025). Integrasi teknologi informasi dalam kurikulum pendidikan agama Islam di Indonesia: Pendekatan teori difusi inovasi M. Rogers. 3, 129–137.
- Nisa, I. R., Santi, N. E., & Nursiti, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an berbasis game untuk siswa madrasah ibtidaiyah. *Azkiya*, 9, 112–129. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v9i1.8438>
- Nuruzzahri. (2024). Komponen penunjang kurikulum pendidikan agama Islam. 3(1), 1–8.
- Pujakesuma, D., Pinandito, A., & Saputra, M. C. (2025). Analisis pengaruh media pembelajaran augmented reality, video, dan slide terhadap hasil belajar dan daya ingat siswa kelas X pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 6 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 12(4), 885–894. <https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/9683>
- Ramli, M. (2012). *Media teknologi pembelajaran*. IAIN Antasari Press.

- Salsabila, U. H., Ramadhan, P. L., Hidayatullah, N., & Anggraini, S. N. (2022). Manfaat teknologi dalam pendidikan. *5*(1), 1–17.
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, *1*(7), 473–480.
- Susilo, J., Sulisworo, D., & Bergacha, S. (2023). Technology and its impact on education. *BEI*, *2*(2), 47–54. <https://doi.org/10.56741/bei.v2i02.285>
- Syarifuddin, A. (2004). *Mendidik anak: Membaca, menulis dan mencintai Al-Qur'an*. Gema Insani Press.
- Triasih, A., & Irawadi, F. (2026). Fenomena rendahnya kemampuan membaca Al-Qur'an murid sekolah menengah atas/kejuruan di Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, *4*(3), 20635–20644.
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & Suryanda, A. (2024). Generasi Z: Apa gaya belajar yang ideal di era serba digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *3*(1), 50–56. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Widiastuti, T., Shobirin, M., & Jauharin Farda, U. (2022). Pengembangan media tajwid interaktif berbasis aplikasi Android pada mata pelajaran BTQ di sekolah dasar. *Jurnal Magistra*, *13*(1). <https://doi.org/10.31942/mgs>
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan game interaktif Wordwall dalam evaluasi mata pelajaran pendidikan agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *MANAZHIM*, *4*(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>
- Zarkasyi, M. H., et al. (2024). Beban kognitif siswa dalam pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka sekolah dasar. *Journal of Educational Technology Studies and Applied Research*, *1*(2). <https://doi.org/10.70125/jetsar.v1i2y>