

DAFTAR PUSTAKA

- Ulum, M. S. (2020). Peranan pembimbing Agama Islam dalam memberikan motivasi pentingnya belajar Al-Qur'an di Majelis Taklim Bandungan Kampung Sawah Lega Kecamatan Pasirwangi Kabupaten Garut. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 2(1), 1-14.
- Risnawati, A., & Priyantoro, D. E. (2021). Pentingnya penanaman nilai-nilai agama pada pendidikan anak usia dini dalam perspektif al-quran. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1-16.
- Sumarna, M. A., Zulkifly, A., Ulfatussa'diyah, U. D., Fadilah, S., & Sa'adiyah, I. (2024). Pentingnya Al-Qur'an di Dunia Pendidikan: Al-Qur'an Sebagai Pondasi Utama dalam Pendidikan di SMP IT Al-Atiqiyah. *Excellent: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 13-20.
- Hambali, H., & Surjono, H. D. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Belajar Membaca Al-Quran Metode Qira'ati Di TPQ Raudlotut Thalibin. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 74-82.
- Wasito, W. (2022). Pengembangan media pembelajaran al-Qur'an berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hafalan siswa. *Journal of Islamic Education and Innovation*, 11-22.
- Arifin, Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Berbasis Android. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(4), 293-305.
- Fauzi, D. S. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Poin Mewa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Metamorfosis Hewan SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Harefa, Y. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MICROSOFT POWER POINT BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 HILIDUHO. *Jurnal Edueco*, 6(2), 188-197.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88-99.
- Avania, W. F., & Sholikhah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Edukatif. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2531-2538.

- Ridwan, Y. H., Zuhdi, M., Kosim, K., & Sahidu, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 7(1), 103-108.
- Umalia, L. L. P., & Ratnasari, F. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Terintegrasi STEM untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Materi Teori Kinetik Gas. *Unnes Physics Education Journal*, 13(3), 259-270.
- Febrianti, L. R., & Afif, N. (2024). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PESERTA DIDIK DI KELAS X-5 SMA NEGERI 9 SEMARANG. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 819-824.
- Muttalib, A. N., Ismail, N. H., & Nurkhalizah, S. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM KURIKULUM MERDEKA DI UPTD SDN 5 BARRU. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 8(10).
- Nuraini, Z., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 279-284.
- Rudiana. (2019). Pemanfaatan Google Sites sebagai media pembelajaran dalam peningkatan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi pada siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Informasi*, 12(2), 100-108.
- Erfani, D. (2019). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan, dan kelebihan. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/380899154>
- Waruwu, B., Sinambela, S., & Silalahi, R. (2024). Model pengembangan inovatif dalam pendidikan: Pendekatan R&D dan dampak sosialnya. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/380899154>
- Arifin, M. Z., Septanto, T., & Wignyowiyoto, H. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan model ADDIE. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 13(2), 73–80.
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme melalui media e-learning. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 636-648.

Delina, D. F., Rahmawati, N. D., & Ariyanto, L. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISTIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS. *JIPMat*, 9(2), 278-287.

Mariatni, N. W. T. (2024). Teori Belajar Konstruktivistik dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *Rasividy: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 193–198.

Shoimin, A. (2017). *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

