

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa N. (2025). *Lemahnya Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran PAI: Tinjauan Pustaka pada Lingkup Sekolah*. Jurnal Kemajuan Dalam Pendidikan, 1 (5), 522-528. <https://journal.alafif.org/index.php/aej/article/view/89>
- Agung Setiawan, Sri Wigati, dan Dwi Sulistyaningsih, (2019). *“Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020”*, Seminar Nasional Edusaintek, 2019, 169.
- Ahmad Rohani, (2004). *Pengelolaan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 2.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). *Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan. Teknologi Pendidikan Di Indonesia*. Journal Univ Pgri Palembang, 18-25.
- Alrasydin, A. F. A. (2023). *Penggunaan Media Digital Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Sd Alkaffah Batam*.
- Alwasilah, AC. (2003). *Pokoknya Kualitatif : Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Pustaka Jaya.
- Amaludin, L. (2022). *Model Pembelajaran Problem Base Learning Penerapan dan Pengaruhnya terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar* (T. Hidayati (ed.)). Pascal Books.
- Anton Zulkarnain Sianipar, (2019). *Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kepuasan Pelayanan Mahasiswa*. ISSN : 2598-8719 (Online) ISSN : 2598- 8700, 3(1), 2019, 16–22.
- Anwar Hafid, dkk., *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 179.
- Arsyad, R. (2023). *Kurikulum Merdeka dan Keunggulannya dalam Penciptaan. Perubahan di Dunia Pendidikan*. Vol. 02 No. 01.
- Ayouvi Poerna Wardhanie, dkk., (2021). *“Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolahislami Berbasis Kewirausahaan”*, Society, Vol. 2, No. 2, 2021, 51.
- Azhar Arsyad, (2020). *Media Pembelajaran*, (Depok: Rajawali Pers, Cet. 22, 2020), 65.

- Basrowi dan Sukidin. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang. Penerbit Laksita Indonesia.
- Creswell, John W. (2017). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogya: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Ekarini Saraswati, (2020). *Peran Youtube Dalam Menunjang Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di SMA*, (Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), 6.
- Erwiza, E., Kartiko, S., & Gimin, G. (2019). *Factors Affecting the Concentration of Learning and Critical Thinking on Student Learning Achievement in Economic Subject*. Journal of Educational Sciences, 3(2), 205. <https://doi.org/10.31258/jes.3.2.p.205-215>
- Febrita et al. (2019). *Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar* Page 274 Siswa. Prosiding DPNPM Unindra 2019, 3(3), 181–188.
- Fitria, Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19*. EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan. 3(4), 2141–2148.
- Ghavifekr, S., Kunjappan, T., Ramasamy, L., & Anthony, A. (2016). *Teaching and Learning with ICT Tools: Issues and Challenges from Teachers' Perceptions*. Malaysian Online Journal of Educational Technology, 4(2), 38–57.
- Gunarti, T. T. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Maharah Istima' Pada Siswa-Siswi Madrasah Ibtidaiyah*. Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 3(2), 122–129
- Hamalik, O. (2020). *Psikologi belajar dan mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Helaluddin & Wijaya, H. (2019). *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). *Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1).

- Herman, M., Tresna Hidayat, G., Kholisoh Nuryani, L., Nugroho, W., & Wahyuningsih, D. (2023). *Implementasi Kompetensi Profesional Guru sebagai upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH) , 5 (2), 104–115. Diambil dari <https://journal.umkendari.ac.id/jimsh/article/view/399>
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan.
- Irianto Agus. (2003). *Statistika Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Padang: Kencana
- Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). *Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar* Putri Laisya Abdurrochim 1 , Yuniar Khairunnisa 2 , Mughni Nurani 3 , Ani Nur Aeni 4. 6(3), 3972 3981.
- Khotimah, N. (2020). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif. JUMOFAN (Jumaji Modifikasi Fantasi) Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal PAUD Teratai. 09 (01).
- Kurniasih, E., . A., & . R. (2019). *Sosialisasi Bahaya Radikal Bebas Dan. Fungsi Antioksidan Alami Bagi Kesehatan*. Jurnal Vokasi, 3(1), 1.
- Leony Sanga Lamsari Purba, (2019). *“Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I”*, Jurnal Pendidikan, No. 1, Vol. 12 (2019), 33.
- Linton, dkk. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Online, Motivasi Belajar, dan Kompetensi Dosen Terhadap Kualitas Pembelajaran*. Sustainability (Switzerland), 14(2), 1–4. <http://www.unpcdc.org/media/15782/sustainableprocurementpractice.pdf> %0Ahttps://europa.eu/capacity4dev/unep/document/briefingnotesustainablepublicprocurement%0Ahttp://www.hpw.qld.gov.au/SiteCollectionDocuments/ProcurementGuideIntegratingSustainability.pdf
- Mahendra, Y. (2020). *Metode Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen: Studi Meta Analisis*. Sotiria, 23-35.
- McMillan, J H & Schumacher, S. (2001). *Research in Education a Conceptual. Introduction Fifth Edition*. New York

- Memorata, Andelson (2017). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar Merakit Personal Komputer Menggunakan Structured Dyadic Methods (Sdm)*. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta
- Miles, Matthew B. and A. Michael Huberman. (2005). *Qualitative Data Analysis. (terjemahan)*. Jakarta : UI Press.
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Miftah. (2022). *Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya. Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. kwangsan: Jurnal Teknologi. Pendidikan.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2019). *Desain Pembelajaran Inovatif dari. Teori ke Praktik*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Musbaing, M. (2024). *Kompetensi Guru PAI di Abad 21: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan Berbasis Teknologi*. Jurnal Pendidikan Refleksi, 13(2), 315–324. Retrieved from <https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/369>
- Nana Sudjana. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Nasution, S. (2001). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Permedikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses. Jakarta: Kemendikbud.
- Permendiknas No.16 Tahun 2007 tentang Standar. Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Jakarta: Sekretariat Negara. Depdikbud.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik. Indonesia No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan. Menengah.
- Prayitno, (2009). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prita. dkk, (2022), *Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*, Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran, Vol.3, No.3.
- Purnamasari, N. L. (2019). *Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif. Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Anak.
- Reski, N. (2021). *Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai. Penuh*. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(11), 2485-2490.

- Rinda (2019). *Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan. Ketajaman Penglihatan pada Anak Sekolah di SDN 007 Pulau. Birandang. Jurnal Ners*, Vol. 3
- Riskawati, R. dkk. (2025). *Transformasi Kompetensi Pedagogik Calon Guru Fisika melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Coding. Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(2), 869-877. <https://doi.org/10.34697/jai.v5i2.1583>
- Rusman, dkk. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudikan. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan. Konseling*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunhaji. (2014). *Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. Jurnal Kependidikan Vol. II. No. 2 November. Purwokerto : IAIN. Purwokerto*.
- Sukmadinata, N.S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Page 4. 158.
- Sulistyarini, Winda., & Fatonah, S. (2022). *Pengaruh Pemahaman Literasi Digital Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning. Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(1), 42–72. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1.383>
- Sumiati, S. (2025). *Implementasi Kebijakan Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Internasional tentang Konservasi Pertanian dan Warisan Budaya*, 1, 1–6. Diambil dari <https://ojs.unigal.ac.id/index.php/proceedinginternationalseminar/article/view/5054>
- Suriati, S. (2025). *Integrasi Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Guru PAI. Jurnal Kualitas Pendidikan*, 3(1), 266–271. Retrieved from <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jkp/article/view/1365>
- Triyunita, Haza. dkk. (2025). *Transformasi Digital terhadap Kompetensi Guru dalam Pendidikan. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4364-4368. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7715>
- Valentina, T., & Gaol, L. (2021). *User Interface/User Experience Design for Mobile-Based Project Management Application Using Design Thinking*

Approach. International Journal of Education, Information Technology and Others (IJEIT), 4(2), 269–274.

Wahyudi S. G., (2020). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bali. Cv Noah. Aletheia.

Widianto, E. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Journal of Education and Teaching, 2(2), 213-224.

Yaumi, M. (2014). *Pendidikan karakter: landasan, pilar dan implementasi*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.

Yahya, Y. (2021). *Pengaruh Biaya Pendidikan terhadap Keputusan Memilih Lembaga Pendidikan*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2355–22610.

Yamin, Martinis. (2010). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Gaung persada press.

LAMPIRAN