

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina. (2015). "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sains dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SD BK Maranatha". *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(7), 215-226.
- Ainurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Anitah, S. (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Arda, A., Saehana, S., & Darsikin, D. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas VI". *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69-77.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Brooke, J. (1996). SUS – A Quick and Dirty Usability Scale. *United Kingdom*.
- Deden S. (2015). *Pembelajaran Ibadah Salat dalam Prespektif Psikis dan Medis*. ISSN 1978-8911. Fakultas Sains dan Teknologi.
- Della R., Wanty E. & Eva (2017) *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Anak Muslim Berbasis Android Menggunakan Construct 2*". *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol, V, No.2. Manajemen Informatika, AMIK BSI Pontianak.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ". *Jurnal PenSil*, 7(2), 25-34. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Hake, R. (1999), Analyzing Change/Gain Scores. *Indiana University*, (Division D), 1-4.
- Hartanto, A. D., Mega, W., Duhita, P., & Tinangon, A. (2014). *Perancangan Game multiplatform menggunakan scirra construct 2 dan html 5* E-91 E-92, 91-98.
- Hendy C., Rizal R., & Eko D., (2016) *Perancangan Aplikasi Android Salat Yukk sebagai media pembelajaran ibdah salat anak-anak*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer* .

- Herdiansyah, Haris. (2015). *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Depok: PT. Rajadrafindo Persada.
- Ida S., Nur Hadi W., (2017) *Development of Interactive Learning Media with Construct 2 Software to X Graders Student on The Trigonometry Material* Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Yogyakarta.
- Istanto, R. Perancangan Aplikasi Android “SHOLAT YUKK” sebagai Media Pembelajaran Ibadah Shalat Anak-anak, 4(4), 502–509. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.4.2016.502-509>.
- Izudin Al Jundi (2016) *Aplikasi Pembelajaran Salat Berbasis Android* Manajemen Informatika, STMIK EI Rahma Yogyakarta.
- Kartika, Yunita D., (2014). “ *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Ekonomi Untuk Pembelajaran IPS Kelas V SMP.*” S1 Thesis, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Khusnul Khotimah, (2016). *Pengaruh strategi pembelajaran terhadap hasil belajar di tinjau dari aktifitas belajar*. Surakarta: Tiga Serangkai.
- Kurniawati D., I., Nita, S., (2018). “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa”, 1(2), 68–75.
- Lesmana, H. C., Isnanto, R. R., & Widiyanto, E. D. (2016). Perancangan Aplikasi.
- Linda, R., Shafiani, N., & Dishadewi, P. (2018). Development of interactive multimedia based on Lectora Inspire in chemistry subject in junior high school or madrasah tsanawiyah, 2(1), 46–55.
- Mahnun, O. N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN ( Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran ), 37(1).
- Masri (2015). *Implementasi Media Power Point dalam Pembelajaran Salat Sunah Rawatib* Program Magister TEP FKIP UNTAN, Pontianak
- Mayer, R. (1999). *The Promise of Educational Psychology: Teaching for Meaningful Learning* (Vol. 2). USA: Merrill - Prentice Hall.

- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance improvement*, 42(5), 34-37.
- Re Arief. (2017). *Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pemelajaran Gerakan Salat* Jurusan Teknik dan Ilmu Komputer Program Studi Sistem Komputer UNIKOM Bandung.
- Rijayana, I., & Andreas, F. (2010). APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF TUNTUNAN TATA CARA SALAT WAJIB Iwan Rijayana, S.Kom, M.M, M.Kom, 294–298.
- Rozikin, K., & Achdlori. (2016). Multimedia Pembelajaran Interaktif Tuntunan Sholat pada MI Miftahul Ma'arif Kaliwungu Kudus, 9(1), 7-19.
- Sadiman, dkk. (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Sugiyono,P. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, (2015). *Metode penelitian dan pengembangan : R&D*. Bandung : Alfabeta, cIII.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flash*. PT Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Syafitri, A., Asib, A., & Sumardi, S. (2018). International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding An Applicati on of Powtoon as a Digital Medium : Enhancing Students ' Pronunciation in Speaking, 295–317.
- Tresnawati D., Intan F. (2015) *Pengembangan Aplikasi Tata Cara Wudhu dan Salat untuk anak menggunakan sistem multimedia*. Jurnal Algoritma. Vol. 12, No. 1. Sekolah Tinggi Teknologi Garut.

- Wardani, S. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI, 6(1), 21–41.
- Widiyastuti, N., Slameto, S., & Hoesein, R. E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 77–84. <https://doi.org/10.21009/pip.321.9>
- Widjayanti, R. W., Masfingatin, T., & Setyansah, K. R. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal PenMat*, 13(1), 101-112.
- Yuniarto, Hari Agung, dkk. (2013). *Perbaikan Pada Fishbone Diagram sebagai Root Cause Analysis Tool*. Jurnal Teknik Industri. Vol. 3, No. 3. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Zuhaerotul A., Bunyamin, & Satria (2015). *Rancang Bangun Aplikasi Fiqih Ibadah Salat Berbasis Android*. Jurnal Algoritma. Vol. 11, No. 1. Sekolah Tinggi Teknologi Garut.