

DAFTAR PUSTAKA

Aziz, A. (2024). Pribumisasi Islam : Peran Walisongo Dan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 90–104.

Kognisi, F. B., Indahsari, L., Puspitowati, I., Wijaya, I. G. B., Alifah, U., et al. (2021). PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL COVID-19 MENGGUNAKAN FLIP PDF PROFESSIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS X SMA. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>

Kurniawan, E. (2022). JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR 2022 M/1444 H.

Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5953–5960. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>

Maulida, K., Hidayah, N. U. R., Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Universitas Islam Negeri Syarif. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (KAHOOT) Pada Konsep Sistem Gerak.

Salsabil, A. (2022). PESAN AKHLAK DALAM ANIMASI RIKO THE SERIES DI YOUTUBE PRODUKSI GARIS SEPULUH (Kajian Analisis Semiotika Roland Barthes). *Repository.uinjkt*, 1–86.

Syaferi, A. (n.d.). PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL COVID-19

MENGGUNAKAN FLIP PDF PROFESSIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS X SMA.

Tarbiyah, F., & Keguruan. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA KARTUN TEMA NILAI AGAMA DAN MORAL BAGI ANAK USIA DINI Skripsi Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Dapat Memperoleh Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Oleh: TABRIZA RADHWA AQILAH NPM: 1911070104.

Utomo, W. F. (2023). Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam, 16.

Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa.

Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (1st ed.). IAIN Antasari Press.

Raneza, F., & Widowati, H. (2020). Analisis Urgensi Pengembangan Komik Digital Dengan Nilai-Nilai Keislaman. *BIOLOVA*, 1(1), 16.

Lim bong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.

Azra, A., et al. (2023). *Ensiklopedi Islam 2*. Ihtiar Baru Van Hoeve.

Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review. *Mathema Jurnal*, 3(1), 38.

Azhar, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Cet. XIII. PT. Rajagrafindo Persada.

Indiana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Pengajaran*. PT. Diva Press.

Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada

Media Group.

Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.

Hamzah, N. L. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.

Junaedy, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 87.

Liesnaningsih, D., et al. (2022). Prototype Robot Penyemprot Disinfektan Dengan Metode Research And Development. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 6(2), 135–140. <https://doi.org/10.31000/jika.v6i2.5914>

Nitami, N., et al. (n.d.). Pengembangan Media.

Maharani, S., & Bernard, M. (2018). Analisis hubungan resiliensi matematik terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi lingkaran. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1(5), 819–826. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/jpmi.v1i5.p819-826>

Hardani, et al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group, 390–400.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, 47.

Hardani, et al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group, 391