



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
3. Universitas hanya berhak menyimpang dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

DAFTAR PUSTAKA

- [1] d. d. dachi, r. okra, h. a. musril, and s. derta, “perancangan media pembelajaran menggunakan adobe animate pada mata pelajaran informatikakelas vii di smp negeri 1 padang,” *innov. j. soc. sci. res.*, vol. 4, no. 2, pp. 7127–7138, 2024.
- [2] i. pradana, p. setyosari, and s. sulthoni, “pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi cahaya,” *jinotep (jurnal inov. dan teknol. pembelajaran) kaji. dan ris. dalam teknol. pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 26–32, 2020, doi: 10.17977/um031v7i12020p026.
- [3] b. roosita, d. p. lestari, and a. setyawan, “keterkaitan media interaktif dengan semangat belajar peserta didik,” *educurio j.*, vol. 1, no. 1, pp. 117–122, 2022, [online]. available: <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>
- [4] m. i. wahyudi, “gadged sebagai media literasi keagamaan siswa di mtsn 5 kediri,” *dr. diss. iain kediri*, pp. 14–56, 2022, [online]. available: https://etheses.iainkediri.ac.id/7141/3/92101720012_bab2.pdf
- [5] w. handayani, r. ulum, and n. khofia, “psikologi warna dalam kehidupan sehari-hari: pengaruh warna terhadap emosi, persepsi, dan perilaku konsumen,” *psikis j. ilmu psikiatri dan psikol.*, vol. 1, no. 1, pp. 39–48, 2025, [online]. available: <https://www.jurnalp4i.com/index.php/psikis/article/view/5184/3795>
- [6] neha, la ili, and i. ashari, “pengembangan media pembelajaran interaktif matematika pada materi bangun ruang,” *j. ilm. pembelajaran sekol. dasar*, vol. 5, no. 2, pp. 142–149, 2023, doi: 10.36709/jipsd.v5i2.19.
- [7] s. anuar, p. studi, s. informasi, and i. hilir, “sistem informasi penyusunan anggaran proposal penelitian dosen 1,2,” vol. 1, pp. 21–32, 2019.
- [8] abdul muni and khairul ihwan, “perancangan sistem informasi film berbasis web,” *juti unisi*, vol. 5, no. 2, pp. 28–33, 2021, doi: 10.32520/juti.v5i2.1809.
- [9] b. rianto, “perancangan aplikasi promosi universitas islam indragiri berbasis multimedia,” pp. 39–43.
- [10] m. r. ridha, “media pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran pjok di sma n 1,” vol. 12, no. 1, pp. 175–185.
- [11] d. destiani, s. fatimah, r. erwin, g. rahayu, and m. d. jaelani, “media pembelajaran tarian jaipong berbasis android menggunakan multimedia development life cycle,” pp. 759–769.
- [12] a. agus kurniasari, trismayanti dwi puspitasari, and argista dwi septya mutiara, “penerapan metode multimedia development life cycle (mdlc) pada a magical augmented reality book berbasis android,” *antivirus j. ilm. tek. inform.*, vol. 17, no. 1, pp. 19–32, 2023, doi: 10.35457/antivirus.v17i1.2801.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
 3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

- [13] b. android et al., “pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada operasi pada matriks 1,2),” pp. 9–10, 2017.
- [14] u. p. madiun, “rancang bangun game edukasi ‘ amudra ’ alat musik daerah berbasis android afista galih pradana sekreningsih nita,” pp. 49–53, 2019.
- [15] a. n. fahruji, a. r. supriatna, e. m. kurnianti, f. i. pendidikan, and u. n. jakarta, “pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran ipa tentang,” vol. 6, no. 1, pp. 35–43.
- [16] a. harahap, a. sucipto, and j. jupriyadi, “pemanfaatan augmented reality (ar) pada media pembelajaran pengenalan komponen elektronika berbasis android,” j. ilm. infrastruktur teknol. inf., vol. 1, no. 1, pp. 20–25, 2020, doi: 10.33365/jiiti.v1i1.266.
- [17] m. alba, p. parjito, and a. t. priandika, “media game edukasi berbasis android untuk pembelajaran benda hidup dan tidak hidup,” j. inform. dan rekayasa perangkat lunak, vol. 4, no. 1, pp. 29–40, 2023, doi: 10.33365/jatika.v4i1.2456.
- [18] b. chapter, metoden. 2023. doi: 10.2307/jj.608190.4.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Observasi dan Wawancara

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.





Lampiran 2. Pengujian

1. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

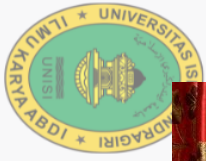


Lampiran 3. Pengisian Kuesioner

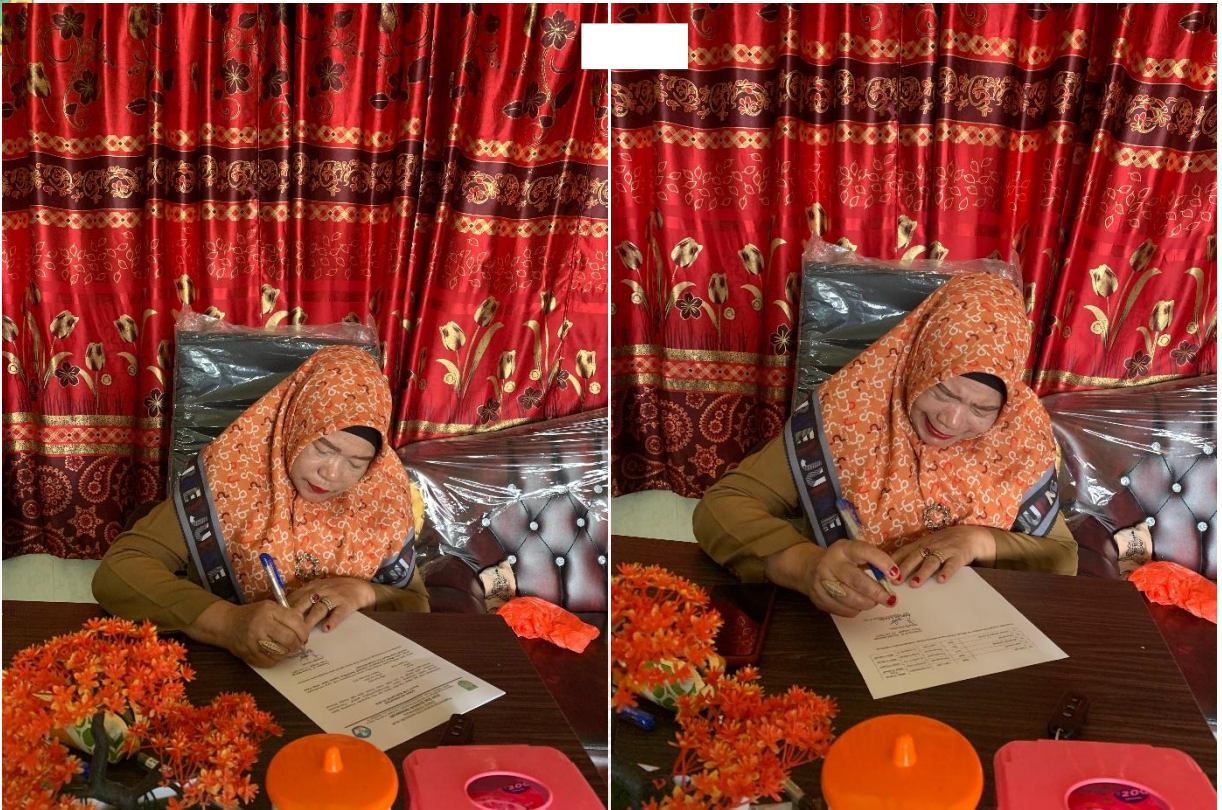
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.





Lampiran 4. Pernyataan



- Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
 3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



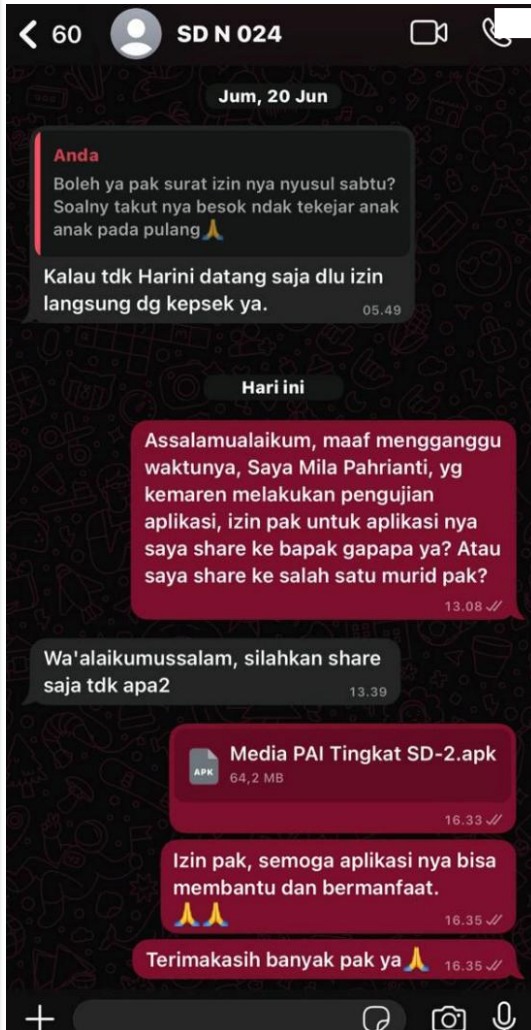


Lampiran 5. Publish dan Distribusi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri



Lampiran 6. Hasil Kuesioner

Kuesioner ini dibuat untuk memperoleh data dalam rangka penelitian tugas akhir berjudul "Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Sekolah Dasar."

Mohon kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/i untuk mengisi kuesioner ini. Jawaban Anda akan sangat membantu dalam pengembangan media pembelajaran, dan data yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya.

Silakan isi identitas di bawah ini:

Nama Lengkap : Bayu Saputra
 Jenis Kelamin : ☐ Perempuan ☒ Laki-laki
 Status Responden : ☐ Guru ☐ Orang Tua ☒ Siswa

Mohon untuk memberikan tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

No	Pertanyaan	Fungsi	Tidak	Ya
1	Apakah aplikasi dapat dijalankan dengan baik tanpa error?	Mengetahui kestabilan aplikasi saat pertama dijalankan.		✓
2	Apakah fitur Input Nama dan Kelas dapat digunakan tanpa error?	Menguji fungsi input data nama pengguna.		✓
3	Apakah semua tombol navigasi berfungsi sesuai perintah?	Menguji fungsi tombol navigasi.		✓
4	Apakah kuis dapat diakses, dikerjakan, dan menampilkan skor secara otomatis?	Menguji fungsi kuis interaktif dan penilaian.		✓
5	Apakah video pembelajaran dapat diputar tanpa hambatan?	Menilai kelancaran fitur multimedia video		✓
6	Apakah tombol Exit bekerja sesuai fungsi?	Memastikan fungsi keluar aplikasi berjalan normal.		✓
7	Apakah tombol Petunjuk Belajar dapat diakses dan menampilkan informasi dengan benar?	Menguji fungsi petunjuk agar sesuai kebutuhan pengguna.		✓
8	Apakah materi Aku Anak Saleh, Hidup Lapang, dan Senangnya Berteman tampil sesuai pilihan?	Memastikan konten materi sesuai dengan rancangan.		✓
9	Apakah permainan edukasi dapat diakses dan dimainkan dengan lancar?	Menguji fitur game sebagai sarana belajar tambahan.		✓
10	Apakah audio (musik latar, efek tombol) terdengar dengan jelas?	Menguji kelengkapan audio.		✓