

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Syahid, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," *Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 85. Diakses pada 16 Februari 2020,.
- Abdurrahman Fathoni, *Metode Penelitian Dan Tehnik Penyusunan Skripsi*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 7.
- Abdurrahman, *Metode Penelitian Dan Tehnik Penyusunan Skripsi*, 112.
- Ade Imelda Frimayanti, "Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam" *Jurnal Pendidikan Islam* 8 no. 11 (2017):240. Diakses pada 25 Februari 2020,
- Ahmad Basuki, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.
- Ahmad Sarwat. *Ibadah Haji Rukun Islam Kelima* (Jakarta: Lentera Islam 2019): 7-10.
- Akbar, Amrullah, *Adobe Flash Professional Cs6* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2008), 25.
- Anggara Sukma Adriyanto, dkk., "Pemanfaatan Buku Sekolah Elektronik Sebagai Bahan Ajar Guru Progam Produktif Sekolah Menengah Kejuruan" *Jurnal Teknologi dan Kejuruan* 35, no. 2 (2012):165. Diakses pada 3 Maret 2020.
- Azalia Mutammimatul Khususna, "Hakikat Ritual Ibadah Haji Dan Maknanya Berdasarkan Pemikiran William R.Roff," *Jurnal Humaniora* 2, no. 1 (2018): 135. Diakses pada 16 Februari 2020. Basrowi, *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 21. Dikutip dalam Ellihami, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami" *Jurnal Edumaspul* 2, no. 1.2018.83. Diakses pada 10 maret 2020.
- Data diperoleh dari dokumentasi MA Banat Tajul 'Ulum Grobogan pada tanggal 10 September 2020.
- Deddy Sucipta Syahril, dkk., "Aplikasi Paduan Ibadah Haji Berbasis Android" *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer* 4, no. 3 (2016): 442. Diakses pada 29 Februari 2020.
- Dede Imadudin, *Mengenal Haji* (Jakarta: PT Mapan 2012), 36.
- Dian Irawan, awancara oleh peneliti, 10 September 2020, wawancara 5 , transkrip.

- Didiek Ahmad Supadie, dkk., *Studi Islam II*, (Jakarta: Rajawali (2015), 195
- Dwi Priyanto, ” Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer”. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* , 14, no 1 Januari-April (2009) : 92-110 .
- Fathul Aziz , Fikih Ibadah Versus Fikih Muamalah, *Jurnal Ekonomi Islam*. 7 no 2 (2019), 240.
- Fauriatun dan Mila Fratantu, “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Kerangka Manusia, Fungsi Dan Pemeliharaannya menggunakan Adobe Flash Pada Sdn Gunung Melayu” *Jurnal Menejemen Informasi Dan Tehnik Komputer* 2 no. 1 (2017);37. Diakses pada 15 Maret 2020. <http://jurnatik.amikroyal.ac.id/index.php/amikroyal/article/download/38/28>.
- Fauzia Fandhini, ”Pengembangan Bahan Ajar Berbantu Game Edukasi Menggunakan Adobe Flash Cs6 Dengan Model Assure Kelas XI IPS. (Skripsi, unj, 2018), 35-36.
- Firdaus dan Fakhry Zamzam, *Aplikasi Metodologi Penelitian*.(Yogyakarta: Deepublish,
- Ghany Maulana Muhammad “ Pengembangan Bahan Ajar Adobe Flash Pada Materi Sejarah Masa Praaksara Semester 1 Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Semarang” (skripsi, unnes, 2019), 96-99.
- Giri Prasetyo, ”Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Sientific Aapproach Sub Tema Indahnya Peninggalan Sejarah” *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 1 (2016): 56, diakses pada 22 Januari 2020. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe>.
- Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*.(Yogyakarta: Gajah Mada Unuversity Press, 2007), 27.
- Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia,2013), 135.
- Hasil observasi di MA Banat Tajul’Ulum Grobogan , diperoleh pada 10 September, 2020.
- Heli Murtadlo, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Fisika Menggunakan *Adobe Flash Professional Cs6* Pada Materi Induksi Elektromagnetik’(skripsi,UIN Raden Intan Lampung), 24-25.
- HM. Shonny Sumarsono, *Metode Riset Sumberdaya Manusia*.(Yogyakarta: Graha Ilmu,2004), 70.

- Indri Iestari, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Dengan Memanfaatkan Geogebra Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep," *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no 1 (2018): 27, diakses pada 15 Februari 2020. Iskandar, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial*. (Jakarta:Gaung Persada Press,2009),76.
- Ismail Darimi, "Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 2 (2017): 121, diakses pada 20 Januari 2020. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/download/2030>.
- Juwariyah, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Dalam AL-Qur'an* (Yogyakarta: Teras,2010),14.
- Kementrian Agama Islam,"Tuntutan Manasik Haji dan umrah"73-139.
- Lukmanul Hakim, dkk., "Rancang Bangun Aplikasi Fiqih Zakat, Puasa dan Haji Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia" 143.
- Mahfudz, wawancara oleh penulis, 12 September 2020. Wawancara 2, transkrip.
- Mamang Yusuf, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Mata Kuliah Fisika Modern Materi Radiasi Benda Hitam" *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika* 2 no. 1 (2015): 57-71. Diakses pada 17 Februari 2020.
- Mu'id, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.
- Muhaemin B, "Dimensi Pendidikan Dalam Ibadah Haji" *Jurnal Adabiyah* 13, no. 2 (2013):217. Diakses pada 2 Maret 2020.
- Muhaimin, *Pengembangan Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: LKIS Pelangi Aksara 2015), 4.
- Muhammad Noor, "Haji dan Umrah" *Jurnal Humaniora dan Teknologi* 4, no.1 (2018):41. Diakses pada 1 Maret 2020.
- Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 96. Dikutip dalam Suci Perwitasari dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual," *Jurnal Pendidikan: Teori, Pemikiran dan Pengembangan* 3, no. 3 (2018): 278.
- Muslim, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 4, transkrip.

- Nanang Fattah, *Landasan Manajemen Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosydakarya, 2001), 49.
- Nanang Gesang Wahyudi, dkk, ” Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V di SDIT Al-Husna.” *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 16 no. 01 Maret (2016): 12, diakses pada 4 Januari 2020, Ngabdul Syukur, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 2, transkrip.
- Nining Rosita, Pengembangan Keterampilan Membaca Narrative Text Menggunakan Media Flash Di SMA” *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 6 no 1 (2019): 57-58. Diakses pada 1 maret 2021.
- Nita Aulia, wawancara oleh penulis, 10 September 2020,wawancara 4, transkrip.
- Novi Setyaningsih, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 5, transkrip.
- Nur Ainiyah, ”Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam”*Jurnal Al-Ulum* 13, no. 1 (2013):26. Diakses pada 3 Maret 2020. Nur Hamidi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Adobe Flash Professional Cs6* Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013,” 111.
- Nurotun Mumtahanah, ”Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI,” *.Jurnal Studi Ke-Islaman* 4, no. 1 (2014): 91, diakses pada 22 Januari 2020. <https://pdfs.semanticscholar.org/18da/7012127291e125d8a09179062eb6aa2d16f6>.
- Observasi di MA Banat Tajul ‘Ulum Grobogan, 18 Januari 2020.
- Permen Dikti RI. ”19 Tahun 2005, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia,” (16 Mei 2005).
- Permendikbud Dikti RI. ”68 tahun 2013,Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan,” (6 Mei 2013).
- Permendikbud Dikti RI. ”68 tahun 2013,Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan,” (6 Mei 2013).
- Ribut Wahyu Eriyanto, ”Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Berbicara Interaktif Bagi Mahasiswa,” *Jurnal Keilmuan Bahasa* 3, no. 1 (2017): 98, diakses pada 15 Februari 2020. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara/index>.
- Rima izatul lailiyah, suci rohayati, ” *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 Pada*

- Materi Jurnal Penyesuaian Perisahaan Dagang Kelas “*
(Surabaya: jurnal pendidikan akutansi), 3.
- Rostina, *Statistika Penelitian Pendidikan*.(Bandung: Alfabeta, 2014), 22.
- Sofiyatul Hidayah, dkk., ”Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Adobe Flash Professional Cs6* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi Dam Manfaat Pajak,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 11, no. 1 (2017): 118, diakses pada 23 Januari, 2020. <http://jurnal.ac.id?index.php?JPE/article/view/5012>.
- Sri Rezeki,” Pemanfaatan *Adobe Flash Professional Cs6* Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers ” *Jurnal Pendidikan Tambulasi* 2 no. 4 (2018) :859, diakses pada 4 Februari 2020. Suci Perwitasari dkk, ”Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual,” *Jurnal Pendidikan: Teori, Pemikiran dan Pengembangan* 3, no. 3 (2018): 278, diakses pada 22 Januari, 2020.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV Alfabeta, 2008), 82.
- Susi Perwitasari dkk, ”pengembangan bahan ajar tematik berbasis kontekstual,” *Jurnal Pendidikan: Teori, Pemikiran dan Pengembangan* 3, no. 3 (2018): 278, diakses pada 22 Januari, 2020. Syukur, wawancara oleh penulis, 10 september 2020, wawancara 2. Transkrip.
- Taufik Hidayat Muhammad.”Implementasi Pembelajaran Aktif, Kreatif, Menyenangkan Pada Madrasah Diniyah Awaliyyah Irsyadus Shiblyan Menggunakan Adobe Flash Cs6”. Skripsi
- Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan*.(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 148.
- U. Saefullah, *Manajemen Pendidikan Islam* (Bandung:CV Pustaka Setia, 2014),42.
- Ulil Aidi, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 2, transkrip.
- UU. Sisdiknas Dikti RI. ”20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional,” (8 Juli 2003).
- Viandhika Ditama, dkk.,”Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Progam Adobe Flash Untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolis Garam SMA Kelas XI”

- Jurnal Pendidikan Kimia* 4 no. 2 (2015): 23-31. Diakses pada 17 Februari 2020. Vika Fitratunnany, dkk., "Game Edukasi Simulasi Haji Menggunakan Ren'Py Pada Perangkat Android Untuk Simulasi Perjalanan Ibadah Haji" *Jurnal Tehnik Pomits* 3, no. 1 (2014): 53. Diakses pada 2 Maret 2020.
- Widodo dan Becti Wulansari, *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional Cs6* (Yogyakarta: GAVA MEDIA 2019), 1.
- Zakiyah Arifa, dkk., "Pengembangan Bahan Ajar Qowaid Bahasa Arab Berbasis Mind Map Untuk Tingkat Perguruan Tinggi" *Jurnal Penelitian Integrasi Sains Dan Islam* 1, no. 4 (2011):3. Diakses pada 3 maret 2020. Zakiyah Drajat, dkk. "Ilmu Pendidikan Islam"(Jakarta: PT Bumi Aksara 2012):25 2018),104.
- Amirah Mustarin, Penerapan Media Pembelajaran *Adobe Flash Professional Cs6* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X APTH Pada Mata Pelajaran alat Dan Mesin Pertanian Di SMK Negeri 4 Jenepono," *Jurnal Pendidikan Teknologi* 5, no 1(2018):1-8, diakses pada 10 Oktober 2020, [http](#)
- Muhammad Badzlan Daruri, Penggunaan Media Adobe Flash Pada Pembelajaran Keresbagunaan Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP NEGER[7 MEDAN" *Jurnal Handayani* 7, no 2. (2017) 33-41. [http](#)..
- Muslim, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.
- Nita Aulia, wawancara oleh penulis, 10 September 2020, wawancara 1, transkrip.
- Suci Perwitasari dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual," *Jurnal Pendidikan: Teori, Pemikiran dan Pengembangan* 3, no. 3 (2018): 278, diakses pada 22 Januari, 2020.