

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, A. Z. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Picture and Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- Android Studio*. (t.thn.). Diambil kembali dari Mengenal Android Studio: <https://developer.android.com/studio/intro/index.html>
- Anni, C. T. (2006). *Psikologi Pembelajaran*. Semarang: UNNES PRESS.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fauzi, R., Dwiastuti, S., & Harlita. (2011). Penerapan Metode Pembelajaran Picture and Picture untuk meningkatkan motivasi belajar biologi siswa kelas VIII D SMP Negeri 14 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. 6.
- Gembala, P. (2013, September 29). *Pengertian Program Emulator*. Diambil kembali dari Antar Berita: <http://antarberita.blogspot.co.id/2013/09/pengertian-program-emulator.html>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA. *Penelitian Pendidikan*, 81-86.
- Hanafiah. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hariyanto, B. (2011). *Esensi-esensi Bahasa Pemrograman Java*. Bandung: Informatika.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, 1-10.
- Hindy, J. (2016, Agustus 3). *8 best Android emulators for PC*. Diambil kembali dari Android Authority: <http://www.androidauthority.com/best-android-emulators-for-pc-655308/>
- Luthfitayana, P. (2012). Pengaruh Pemberian Gambar Ilustratif Berwarna Pada Slide Persentasi Terhadap Kemampuan Mengingat Materi Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran Angkatan 2012.
- Mediawati, E. (2011). Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Penelitian Pendidikan*.
- Mu'abbad, A. M. (2015). *Panduan Lengkap Ilmu Tajwid*. Solo: Taqiya.

- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Murya, Y. (2014). *Pemrograman Android Black Box*. Jakarta: Jasakom.
- Napitupulu, I. W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Medan Tahun Pelajaran 2013/2014.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif. *Teknologi Informasi & Komunikasi*.
- Priyanto, A. (2013). Penerapan Model Picture and Picture dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD.
- Purwanti, I. (2013). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berplatform Android untuk Madrasah Baca Tulis Al Quran Al-Fattah Desa Widodaren Kabupaten Ngawi.
- Purwanto, S. (2007). Hubungan Daya Ingat Jangka Pendek dan Kecerdasan dengan Kecepatan Menghafal Al-Qur'an di Pondok Pesantren Krapyak Yogyakarta. 70-83.
- Rauf, A. A. (2015). *Panduan Ilmu Tajwid Aplikatif*. Jakarta Timur: Markaz Al-Qur'an.
- Riblan. (2015, April). *PENGERTIAN ANDROID, ECLIPSE, PHONEGAP*. Diambil kembali dari Lets Sharing: <http://rizkybig.blogspot.co.id/2015/04/pengertian-android-eclipse-phonegap.html>
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran*. Bandung: Mulia Mandiri Press.
- Safaat, N. (2014). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (2 ed.)*. Bandung: Informatika.
- Saguni, F. (2006). Peran Modality dan Contiguity Terhadap Peningkatan Hasil Belajar.
- Sarewelah. (2014, November). *Apa itu Android Emulator?* Diambil kembali dari Sarewelah: <http://sarewelah.blogspot.com/2014/11/apa-itu-android-emulator.html>
- Shalahuddin, M., & S., R. A. (2007). *Belajar Pemrograman dengan Bahasa C++ dan Java*. Bandung: Informatika.

- Solso, R. (1998). *Cognitive psychology*. Boston: Allyn Bacon.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, I. (2015). *7 Jurusan Unik dan Asyik Mudah Membaca Al Quran (Tahsin 1)*. Bandung: Yamaqdis.
- Susilo, I. (2016). *Belajar Tahsin Metode Maqdis (Tahsin 3)*. Bandung: Yamaqdis.
- Syah, M. (2001). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos.
- Ubaid, M. (2015). *9 Langkah Mudah Menghafal Al-Qur'an*. Solo: Aqwam.
- Vebrianto, R. (2011). The Effect of Multiple Media Instruction in Improving Students'. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 346–350.
- Wahyudin. (2010). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 58-62.
- Wahyuni, D. (2012). Peningkatan Motivasi dalam Mata Pelajaran Matematika Melalui Strategi Picture and Picture pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bareng Klaten Tengah Tahun Ajaran 2012/2013. *Publikasi Ilmiah*.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiyono, K., Liliyasi, Setiawan, A., & Paulus, C. (2012). Model Multimedia Interaktif Berbasis Gaya Belajar untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pendahuluan Fisika Zat Padat. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 74-82.