

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penelitian.....	5
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Multimedia	7
2.1.1 Definisi Multimedia.....	7
2.1.2 Komponen Multimedia.....	8
2.1.3 Multimedia Interaktif.....	10
2.1.4 Multimedia Pembelajaran	11
2.2 Android.....	12
2.2.1 Definisi Android	12
2.2.2 Android Software Development Kit (SDK)	13
2.2.3 Android Development Tools (ADT)	14
2.2.4 Android Studio	14
2.2.5 Bahasa Pemrograman Java	15

Yolanda Shamawati, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TAHSIN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA ALQURAN PADA MATERI MAKHROJ DAN SIFAT HURUF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.2.6 XML	15
2.2.7 Android Emulator	16
2.3 Keterampilan Membaca Alquran	16
2.4 Model Pembelajaran Tar-Q	17
2.4.1 Tahap Persiapan	18
2.4.2 Tahap Pelaksanaan	18
2.4.3 Tahap Penutup	19
2.5 Tahsin	19
2.6 Standar Membaca Alquran	20
2.7 Makhaarijul Huruf	21
2.7.1 Definisi Makharijul Huruf	21
2.7.2 Cara Mengetahui Makharijul Huruf	21
2.7.3 Jumlah Makharijul Huruf	21
2.7.4 Pembagian Makharijul Huruf	23
2.8 Sifat Huruf	25
2.8.1 Definisi Sifat Huruf	25
2.8.2 Pembagian Sifat	25
2.8.3 Sifat <i>Dzatiyah</i>	25
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Metode Penelitian	29
3.2 Desain Penelitian	29
3.3 Prosedur Penelitian	30
3.3.1 Analisis	31
3.3.2 Desain	32
3.3.3 Pengembangan	32
3.3.4 Implementasi	32
3.3.5 Penilaian	33
3.4 Partisipan	33
3.4.1 LKP Tar-Q Bandung	33
3.4.2 Pengajar Tahsin LKP Tar-Q Bandung	33
3.4.3 Peserta LKP Tar-Q Bandung	33

3.5 Instrumen Penelitian	34
3.5.1 Instrumen Studi Lapangan	34
3.5.2 Instrumen Validasi oleh Ahli	34
3.5.3 Instrumen Tes Penilaian Keterampilan Peserta.....	36
3.6 Populasi dan Sampel.....	37
3.7 Analisis Data.....	37
3.7.1 Analisis Data Instrumen Lapangan	37
3.7.2 Analisis Data Instrumen Validasi Ahli	37
3.7.3 Analisis Data Instrumen Penilaian Keterampilan Peserta.....	38
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.1.1 Tahap Analisis	40
4.1.2 Tahap Desain	45
4.1.3 Tahap Pengembangan	50
4.1.4 Tahap Implementasi.....	60
4.1.5 Tahap Penilaian	60
4.2. Pembahasan	62
4.2.1 Perancangan Multimedia berbasis Android.....	62
4.2.2 Peningkatan Keterampilan Peserta	66
4.2.3 Kelebihan Multimedia	70
4.2.4 Kekurangan Multimedia	71
4.2.5 Kendala	71
BAB 5 SIMPULAN DAN REKOMENDASI	72
5.1 Simpulan	72
5.2 Rekomendasi.....	72
DAFTAR PUSTAKA	viii