

DAFTAR PUSTAKA

- Agnew, P. W., Kellerman, A. S., & Meyer, J. (1996). *Multimedia in the Classroom*. Allyn and Bacon.
- Alfadhli, A. E. (2015). *Tajwidul Qur'an Metode Jazary*. Bandung: LTI Bandung.
- Alfadhli, A. E. (2016). *Terjemah Tafsiriyah Muqaddimah Jazariyah*. LTI Bandung.
- Alqahtani, M., & Mohammad, H. (2015). Mobile applications' impact on student performance and satisfaction. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 14(4), 102–112.
- Arifianto, T. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Askari, A. K. (2011). Kedudukan Sanad Dalam Islam. Retrieved March 16, 2018, from <http://asysyariah.com/kedudukan-sanad-dalam-islam/>
- Baits, A. N. (2014). Apa Makna Membaca Al-Quran dengan Tartil? Retrieved March 14, 2018, from <https://konsultasisyariah.com/23707-apa-makna-membaca-al-quran-dengan-tartil.html>
- Bayangna, C. A. P. (2018). Rancang Bangun Multimedia Berbasis Android Dengan Model Visual, Auditori, Dan Kinestetik Untuk Pembelajaran Ilmu Tajwid Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.
- Bray, T., Paoli, J., Sperberg-McQueen, C. M., Maler, E., & Yergeau, F. (1997). Extensible Markup Language (XML). *World Wide Web Journal*, 2(4), 27–66.
- Conder, S., & Darcey, L. (2018). Mempelajari Java untuk Pengembangan Android : Perkenalan pada Java. Retrieved March 14, 2018, from <https://code.tutsplus.com/id/tutorials/learn-java-for-android-development-introduction-to-java--mobile-2604>
- Edinburg, T. U. of. (2010). The Evolution of Multimedia in Education. *FAME 2010+ Education*.
- Elobaid, M., Hameed, K., & Eldow, M. E. Y. (2014). Toward designing and modeling of Quran learning applications for android devices. *Life Science Journal*, 11(1), 160–171.
- Gonia, M. F. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Asesmen Pembelajaran*. Bandung: UPI.
- Google. (2018a). Meet Android Studio. Retrieved March 14, 2018, from

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

<https://developer.android.com/studio/intro/index.html>

Google. (2018b). Run Apps on The Android Emulator. Retrieved March 14, 2018, from <https://developer.android.com/studio/run/emulator.html>

Gunawan, A., Darmawan, D., & Maskur, M. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Kesehatan Bidang Bola Basket Di Sman 27 Garut. *Teknologi Pembelajaran*, 2(2).

Hadi, N. (2016). Ilmu Sanad, Tradisi Istimewa Sejarah Islam. Retrieved March 15, 2018, from <https://kisahmuslim.com/5714-ilmu-sanad-tradisi-istimewa-sejarah-islam.html>

Hanapi, A. (2010). *Materi Praktis Tahsin Tilawah 1*. Bandung: Tar-Q Press.

Haq, I. Z. (2016). Rancang Bandung Multimedia Interaktif Berbasis Android Model Picture and Picture untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Makhoriul Huruf.

Hartman, H., & Johnson, P. (2018). The effectiveness of multimedia for teaching drug mechanisms of action to undergraduate health students. *Computers & Education*, 125, 202–211.

Ichsan, M. (2018). Mobile Mobile Web Based Al-Quran Index. *Jurnal SAINTEKOM*, 8(1), 13–25.

Indonesia, K. B. B. (2005). Jakarta: Balai Pustaka.

Kurnaedi, A. Y. (2014). Tajwid Lengkap Asy-Syafi'i. *Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i*.

Kusuma, R. D. F. D., Nasution, S. P., & Anggoro, B. S. (2018). Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 191–199.

Mayer, R. E., Heiser, J., & Lonn, S. (2001). Cognitive constraints on multimedia learning: When presenting more material results in less understanding. *Journal of Educational Psychology*, 93(1), 187.

Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible hidden variable in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268.

Moore, J. C. (2018). Efficacy of multimedia learning modules as preparation for lecture-based tutorials in electromagnetism. *Education Sciences*, 8(1), 23.

Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Yolanda Shamawati, 2018

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

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

- Munir, M., & Zaman, H. B. (n.d.). Metodologi Pengembangan Multimedia Dalam Pendidikan (Studi kasus terhadap proyek: Multimedia in Education for Literacy (MEL), Universiti Kebangsaan Malaysia) Oleh.
- Nobre, A. M. de J. F. (2018). Multimedia technologies and online task-based foreign language teaching-learning. *Tuning Journal for Higher Education*, 5(2), 75–97.
- Park, S., & McLeod, K. (2018). Multimedia Open Educational Resources in Mathematics for High School Students with Learning Disabilities. *Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching*, 37(2), 131–153.
- Prasetya, D. D., Wibawa, A. P., & Ahmar, A. S. (2018). Design of Web-based Lightweight Interactive Multimedia for Distance Learning. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1028, p. 12059).
- Pribadi, B. A. (2009). Model desain sistem pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rajendra, I. M., & Sudana, I. M. (2018). The Influence of Interactive Multimedia Technology to Enhance Achievement Students on Practice Skills in Mechanical Technology. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 953, p. 12104).
- Ramli, R., & Yusoff, Y. (2018). E-Iqra: Mobile Application for Learning Al-Quran Using Voice Recognition. *Advanced Science Letters*, 24(3), 1666–1669.
- Rusman, & Cepi, R. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta.
- Sabu, N. (2018). The Effect of using Interactive Multimedia Courseware with Pedagogical Agent in Learning Nutrition towards Higher Order Thinking Skills. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(2), 623–635.
- Safaat, N. (2012). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika.
- Sobur, A. (2009). Media text analysis. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan. *Research and Development/R & D*.
- Suharsimi, A. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparsa, I. N., Mantra, I. B. N., & Widiastuti, I. A. M. S. (2017). Developing Learning Methods of Indonesian as a Foreign Language. *International Journal of Social Sciences and Humanities (IJSSH)*, 1(2), 51–57.

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

- Susanto, S. H. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syafi'i, A. M. ud. (1967). *Pelajaran Tajwid*. Pusaka Jaya.
- Tien, L.-C., Chiou, C.-C., & Lee, Y.-S. (2018). Emotional Design in Multimedia Learning: Effects of Multidimensional Concept Maps and Animation on Affect and Learning. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14, 12.
- Vebrianto, R., & Osman, K. (2011). The effect of multiple media instruction in improving students science process skill and achievement. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15, 346–350.
- Wahyudi, W. (2017). *Kemampuan Membaca Al-Qur'an Dengan Metode Tatbiqui Siswa Kelas VII SMP Annida Jati Agung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016*.