DAFTAR PUSTAKA

Abdul lathif. (2018). *Belajar tajwid untuk pemula*. Barokahbooks.

Alfian, a. (2017). *Pengembangan media pembelajaran al-qur'an hadits dengan media autoplay di kelas viii mts nurul masyithoh lumajang*. Http://etheses.uin-malang.ac.id/6831/1/12110223.pdf

Anggraeni, d. R., elmunsyah, h., & handayani, a. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah sistem cerdas untuk mahasiswa s1 pendidikan teknik elektro universitas negeri malang. *Tekno*, *29*(1), 26. Https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40

Arsyad, a. (2011). *Media pembelajaran*. Pt raja grafindo persada.

Ayu fitria. (2014). *Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran anak usia dini*. Jurnal cakrawala dini.

Basyaruddin, m. U. Dan a. (2002). *Media pembelajaran*. Ciputat press.

Benardo. (2011). *Perancangan media interaktif belajar mengenal angka bagi anak prasekolah.* Universitas komputer indonesia.

Cahyani, e. V. I. A. (2016). *Pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran al- qur ' an hadit s pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran al-qur ' an hadi ts*.

Darmawan, d. (2014). Efektifitas penggunaan multimedia interaktif (mmi) model

tutorial terhadap motivasi serta hasil belajar peserta didik pada materi pelajaran ilmu pengetahuan alam pokok bahasan sistem pernapasan manusia. *Edutech*, *1*(3), 386–399.

Diansyah, a. N. (2018). Penerapan multimedia interaktif model tutorial terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal petik*, *1*(1), 11. Https://doi.org/10.31980/jpetik.v1i1.54

Dkn pratiwi. (2017). *Analisis kesulitan belajar membaca al-qur'an pada siswa kelas viii smp muhammadiyah 1 surakarta tahun pelajaran 2016/2017*. 19. Https://doi.org/10.1017/cbo9781107415324.004

Hanz, h. K., gunanto, s. G., & purwacandra, p. P. (2019). "jungle quest" edukasi pengetahuan umum lima binatang langka indonesia dalam permainan kartu. *Journal of animation and games studies*, *5*(1), 077–090. Https://doi.org/10.24821/jags.v5i1.2801

Hasanudin. S.pd.i. (2017). *Pendidikan al-qur'an hadist smp muhammadiyah kelas 7* (m. P. Dr. Suwadi, m.ag. & d. M. M.ed (eds.)). Majelis pendidikan dasar dan menengah, pimpinan pusat muhammadiyah, gedung dakwah muhammadiyah.

Indrawati. (2018). *Strategi guru dalam mengatasi kesulitan membaca al-quran pada siswa mts negeri 1 konawe selatan*.

Kementrian agama republik indonesia. (2014). *Buku guru al-qur'an hadis*. Direktorat pendidikan madrasah, direktorat jenderal pendidikan islam,kementerian agama republik indonesia.

Http://pendis.kemenag.go.id/file/dokumen/bukupaiarab/buku_alquran_hadis_mts_7_guru.pdf

Mu'alimin, m., herpratiwi, h., & abdurrahman, a. (2013). Pengembangan multi media interaktif pelajaran teknologi informasi dan komunikasi materi microsoft excel. *Jurnal teknologi informasi komunikasi pendidikan*, *1*(3). Https://www.neliti.com/id/publications/193363/pengembangan-multi-media-interaktif-pelajaran-teknologi-informasi-dan-komunikasi

Muhammad, n. U. R. (2017). *Upaya sekolah dalam mengatasi kesulitan membaca al-qur'an siswa sma izada tangerang selatan*.

Munadi, yudhi. (2013). *Media pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Refrensi.

Munadi, yudi. (2008). *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru.* Gaung persada press.

Munir. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.

Nusa putra. (2012). *Research & development penelitian dan pengembangan: suatu pengantar*. Pt rajagrafindo persada.

Rizki widiatno. (2014). Penerapan media pembelajaran multimedia interaktif (mmi) pada kompetensi dasar metode dasar memasak untuk meningkatkan hasil belajar siswa smk negeri 3 blitar. *E-journal boga*, *03*, 11. Https://doi.org/10.1017/cbo9781107415324.004

Sanusi, s., suprapto, e., & apriandi, d. (2015). Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan dimensi tiga di sekolah

menengah atas (sma). *Jipm (jurnal ilmiah pendidikan matematika)*, *3*(2), 398–416. Https://doi.org/10.25273/jipm.v3i2.510

Sari, b. K. (2017). Desain pembelajaran model addie dan impelemtasinya dengan teknik jigsaw. *Prosiding seminar nasional pendidikan : tema "desain pembelajaran di era asean economic community (aec) untuk pendidikan indonesia berkemajuan ,"* 94–96, 87–102. Http://eprints.umsida.ac.id/432/1/artikel bintari kartika sari.pdf

Sri andri astuti. (2019). *Pengembangan media pembelajaran melalui program prezi pada mata pelajaran al qur'an hadis di madrasah aliyah*. *4*(1), 178–197.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r&d)*. Cv. Alfabeta.

Widyastuti, s. H. Dan n. (2010). *Pengembangan media pembelajaran*.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Ryan Ardiansyah Putra lahir di Singaraja pada tanggal 9 Desember 1997. Penulis lahir dari seorang ibu yang bernama Tini Fadliyah. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis beralamat di Jalan Pulau Selayar Gg 9 No 7, Kelurahan Kampung Baru, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 5 Kampung Baru pada tahun 20010. Dilanjutkan ke jenjang pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 3 Singaraja dan lulus pada tahun 2013. Pendidikan menengah atas dilanjutkan di SMK Negeri 3 Singaraja dan lulus tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dengan mengambil program studi S1 Pendidikan Teknik Informatika. Pada semester akhir penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Qur’an Hadist Kelas Vii Di Smp Muhammadiyah 2 Singaraja”