

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN CD INTERAKTIF TAHSIN

AL-QUR'AN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 4

TUGAS AKHIR

*Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*



Oleh:

SYAHIDAH WAFI ISMAIL
97890

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

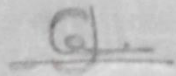
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN CD INTERAKTIF TAHSIN
AL-QUR'AN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 4

Nama : Syahidah Wafi Ismail
NIM/TM : 97890 / 2009
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2016

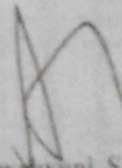
Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



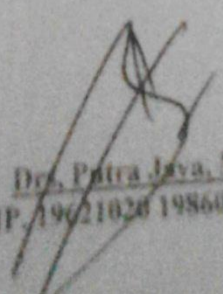
Drs. Efrizon, MT
NIP. 19650409 199001 1 001

Pembimbing II,



Titi Sriwidyuni, S.Pd, M.Eng
NIP. 19820119 200604 2 005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik UNP



Drs. Putra Jaya, MT
NIP. 19621020 198602 1001

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Judul : PERANCANGAN DAN PEMBUATAN CD INTERAKTIF
TAHSIN AL-QUR'AN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
CS 4

Nama : Syahidah Wafi Ismail
NIM/TM : 97890 / 2009
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2016

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dony Novaliendry, S.Kom, M.Kom

1. _____

2. Sekretaris : Drs. Efrizon, MT

2. 

3. Anggota : Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng

3. 

4. Anggota : Drs. Zulhendra, M.Kom

4. 

5. Anggota : Asrul Huda, S.Kom, M.Kom

5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN CD INTERAKTIF TAHSIN AL-QUR'AN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 4", ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2016
Yang menyatakan,



Syahidah Wafi Ismail
NIM. 97890

ABSTRAK

Syahidah Wafi Ismail : Perancangan dan Pembuatan CD Interaktif Tahsin Al-Quran Menggunakan Adobe Flash CS 4

Membaca Al-Quran dengan benar sebagaimana diturunkan Allah adalah kewajiban setiap muslim dan muslimah. Oleh karena itu mempelajari Al-Quran dengan baik dan benar menjadi sesuatu yang tidak boleh diabaikan oleh umat Islam. Dari beberapa kajian terkait ilmu tahsin , dibutuhkan solusi atas permasalahan yang menjadi topik utama . seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Salah satunya adalah dengan menggunakan pendekatan interaktif atau metode interaktif yang menggunakan software komputer.

Perancangan dan pembuatan CD Interaktif Tahsin Al-Quran ini menggunakan Adobe Flash CS 4 dengan model tutorial Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Berdasarkan perancangan dan pembuatan CD interaktif dapat disimpulkan bahwa penggunaan teks, gambar , video dan animasi dapat menimbulkan daya tarik bagi pengguna CD Interaktif Tahsin Al-Quran serta dirancang semudah mungkin dengan konsep user friendly

Kata Kunci : Adobe Flash CS4, CD Interaktiff, Tahsin Al-Quran

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, serta dengan izin-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “ Perancangan Dan Pembuatan CD Interaktif Tahsin Al-Qur'an Menggunakan Adobe Flash CS 4”.

Shalawat dan salam tidak lupa pula dicurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai sosok panutan yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah dan kebodohan menuju zaman islamiyah serta penuh ilmu pengetahuan.

Penulisan laporan ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Selama penyelesaian tugas akhir ini, tidak sedikit bantuan dan bimbingan yang didapatkan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs, Efrizon, MT, selaku dosen Penasehat Akademik dan Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam perencanaan sampai pelaporan tugas akhir ini.
2. Ibuk Titi Sriwahyuni, S.Pd, M. Eng selaku dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam perencanaan sampai pelaporan tugas akhir ini.

3. Bapak Dony Novalieandry, S.Kom, M.Kom, Bapak Drs. Zulhendra, M.Kom dan Bapak Asrul Huda, S.Kom, M.Kom selaku dosen penguji yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Drs. Putra Jaya, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Staf pengajar, Teknisi dan Pegawai Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
6. Orangtua dan keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi dan do'a selama menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman Pendidikan Teknik Informatika 2009 yang telah memberikan motivasi selama penyelesaian tugas akhir ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh bagi Bapak, Ibu dan saudara, serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan	6
F. Manfaat	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran.....	8
B. Tahsin Al-Quran	10
C. <i>Compac Disc (CD)</i>	17
D. <i>CD Interaktif</i>	18
E. <i>Tool Animasi</i>	21
F. Perancangan Antar Muka (<i>User Interface Design</i>).....	23
G. Interaksi Manusia dan Komputer (<i>Human Computer Interaction</i> – <i>HCI</i>)	24
H. Perangkat Pemodelan dan Teknik Pengembangan Sistem.....	25

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

A. Analisis Kebutuhan Sistem	33
B. Model Pengembangan ADDIE (<i>Analysis Design Development Implementation Evaluation</i>)	36
C. Perancangan	37
D. Perancangan Struktur Materi.....	41
E. Struktur Navigasi	42
F. Flowcart Program.....	43
G. Perancangan Antar Muka (<i>Interface</i>).....	45
H. Storyboard Multimedia Interaktif	61

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil	63
1. Pembuatan Aplikasi	63
2. Pembuatan Objek dan Baground	63
B. Pembahasan	77
1. <i>Analysis</i>	77
2. <i>Design</i>	77
3. <i>Development</i>	81

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	82
B. Saran	82

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Huruf Hijaiyah	14
2. Kerangka Umum Model Tutorial	28
3. Flowchart Model Tutorial	29
4. Model ADDIE	36
5. <i>Contect Diagram (CD)</i> Tahsin Al-Quran	38
6. Struktur Navigasi Ilmu Tahsin	43
7. <i>Flowchart</i> Tahsin Al-Quran	44
8. Rancangan Halaman Pembuka	45
9. Rancangan Halaman <i>Loading</i>	46
10. Rancangan Halaman Pengantar.....	46
11. Rancangan Halaman Menu Utama.....	47
12. Rancangan Halaman Menu Materi.....	47
13. Rancangan Halaman Materi 1 Tahsin	48
14. Rancangan Halaman Penjelasan Tahsin.....	49
15. Rancangan Halaman Hukum Mengamalkan Tahsin.....	49
16. Rancangan Halaman Hukum Mempejari Tahsin	50
17. Rancangan Halaman Manfaat Tahsin	51
18. Rancangan Halaman Makharijul Huruf	51
19. Rancangan Halaman Penjelasan Makharijul Huruf	52
20. Rancangan Halaman Cara Mengetahui Makharijul Huruf.....	53
21. Rancangan Halaman Urgensi Mempejari Makharijul Huruf	53

22. Rancangan Halaman Tampilan Gambar	54
23. Rancangan Halaman Sifat Huruf.....	55
24. Rancangan Halaman Defenisi Sifat Huruf	55
25. Rancangan Halaman Keutamaan Sifat Huruf	56
26. Rancangan Halaman Pembagian Sifat Huruf.....	56
27. Rancangan Halaman Tafkhim, Tarqiq, Dua Keadaan.....	57
28. Rancangan Halaman Video	58
29. Rancangan Halaman Latihan	58
30. Rancangan Halaman Utama Postes.....	59
31. Rancangan Halaman Utama Pertanyaan	60
32. Rancangan Halaman Score	61
33. Halaman Awal	64
34. Halaman <i>Loading</i>	65
35. Halaman Pengantar	66
36. Halaman Menu Utama	66
37. Halaman Menu Materi	67
38. Halaman Materi Tahsin	67
39. Halaman Penjelasan Tahsin	69
40. Halaman Menu Materi Makharijul Huruf	69
41. Halaman Materi Makharijul Huruf	70
42. Halaman Menu Materi Sifat Huruf	70
43. Halaman Defenisi Sifat Huruf	71
44. Halaman Bagian Sifat Huruf	71

45. Halaman Materi Tafkhim, Tarqiq, dan Dua Keadaan	72
46. Halaman Video	73
47. Halaman Contoh dan Latihan	73
48. Halaman Awal Postes	74
49. Halaman Soal Postes	75
50. Halaman Score	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah mempengaruhi perkembangan di berbagai aspek kehidupan. Mulai dari dunia bisnis sampai dunia pendidikan sangat merasakan manfaatnya. Pendidikan adalah tahapan kegiatan yang bersifat kelembagaan yang dipergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan, kebiasaan, sikap dan sebagainya.

Pendidikan Al-Quran adalah salah satu bentuk pendidikan nonformal, yang dapat dilakukan secara terstruktur dan berjenjang. Membaca Al-Quran dengan benar sebagaimana diturunkan Allah adalah kewajiban setiap muslim dan muslimah. Oleh karena itu, mempelajari Al-quran dengan baik dan benar menjadi sesuatu yang tidak boleh diabaikan oleh umat Islam. Dalam mempelajari Al-quran perlu diperhatikan panjang dan pendeknya, makharijul huruf dan tajwidnya. Allah SWT berfirman dalam surat Al-Muzammil ayat 4 yang artinya “ *dan bacalah Al-quran itu dengan tartil*”. (QS.Al-Muzammil [73] : 4)

Melalui ayat ini, Allah SWT memerintahkan orang yang beriman untuk membaca Al-quran dengan tartil. Dalam menyoroti makna tartil, Imam Al-Baidhawi mengatakan baguslah bacaan Al-Quran dengan sebagus-bagusnya. Sementara Imam lainnya mengatakan, membaca dengan tartil

berarti membacanya perlahan-lahan penuh dengan ketenangan dan perenungan, melatih lisan dalam pengucapan lafazh-lafazh serta mengulang-ulangnya, membacanya dengan konsisten dan berkesinambungan dengan memperhatikan kaidah seperti menipiskan yang *tarqiq* dan menebalkan yang *tafkhim*, memendekkan dan memanjangkan huruf yang seharusnya. Rasulullah SAW bersabda, berdasarkan hadist riwayat Tabrani, "Bacalah Al-Quran dengan dialek dan suara orang arab (yang fasih) ."

Berdasarkan hasil wawancara tanggal 7 agustus 2014 dengan ustadzah Mike, seorang lulusan Universitas Al-Azhar Mesir yang sudah memperoleh sanad tahsin. Sanad diperoleh dari guru yang terus tersambung sampai ke Rasulullah dan mendapatkan rekomendasi khusus untuk mengajarkannya pada orang lain. Ada 3 faktor yang menyebabkan umat Islam di kalangan anak-anak dan remaja tidak mengalami peningkatan yang signifikan dalam membaca Alquran yaitu pertama, tidak terpenuhinya kebutuhan ustadz atau ustadzah yang mengajarkan tahsin al-quran, karena masih sedikit yang benar-benar mengetahui kaedah-kaedah tahsin dan memperoleh sanad. Kedua, dalam mempelajari tahsin al-quran, ilmu makharijul huruf adalah salah satu bab yang sangat penting. Dengan mempelajari makharijul huruf, kita bisa mengetahui tempat keluarnya huruf dan membedakan antara satu huruf dengan huruf yang lainnnya. Sedangkan fakta di lapangan pembahasan yang paling banyak dalam pembelajaran tahsin yaitu tentang ilmu tajwid yang berupa teori. Hanya sedikit materi yang membahas tentang makharijul huruf. Ketiga, media tahsin yang sudah ada saat ini, berupa buku materi, video tanpa

fasilitas menu dan aplikasi tahsin (anonim) berbasis flash. Tetapi aplikasi tahsin (anonim) berbasis flash yang sudah ada juga belum menyediakan fasilitas latihan dan kurang variatif .

Dari kajian tersebut, dibutuhkan solusi atas permasalahan yang menjadi topik utama. Pembelajaran Tahsin Al-quran perlu diberikan kepada semua umat Islam di Indonesia. Selanjutnya, Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan harus disesuaikan dengan perkembangan zaman, agar peserta didik bisa mengimbangi perkembangan teknologi dan informasi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan interaktif atau metode interaktif yang menggunakan *software* komputer sebagai mana yang diungkapkan Sagala (2003 :170) bahwa pendidikan yang disertai media dan metode yang tepat, selain dapat memudahkan dalam mengalami, memahami, mengerti dan melakukan, juga menimbulkan motivasi yang kuat dibanding hanya dengan menggunakan kata – kata yang abstrak.

Peran komputer sebagai media pendidikan dikenal dengan sebutan *Computer Assisted Instruction (CAI)*. *CAI* mendukung pengajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Salah satu penggunaan komputer dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan *Compact Disc (CD)* sebagai media pembelajaran atau dikenal dengan *CD Interaktif*.

Oleh karena itu sebagai inovasi diperlukan adanya *CD* interaktif yang dapat membantu kegiatan penyampaian materi kepada siswa. Diharapkan

dengan penyampaian materi menggunakan *CD* interaktif ini akan lebih mudah diingat karena indera para pengguna lebih dipancing untuk semakin aktif, khususnya indera penglihatan dan pendengaran.

Kertasih (2010:346) menyebutkan, *CD* Interaktif adalah sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia yang dikemas dalam sebuah *CD* (*compact disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. Menurut Purnama (2009:96), *CD* Interaktif merupakan program multimedia berbasis komputer yang menghubungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, numerik, narasi dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran dan dikemas dalam piringan *CD*.

Pengelompokan materi ajar terdapat dalam empat model yaitu *drill*, tutorial, simulasi dan games. Pada pembuatan *CD* Interaktif, empat model ini bisa diterapkan. Dalam hal ini penulis memilih model tutorial yang memungkinkan siswa untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal.

Model pembelajaran membutuhkan model pengembangan pembelajaran. Dalam kajian ini, digunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analisis Desain Develop Implementation and Evaluation*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka dirancang dan dibuatlah *CD* interaktif yang dituangkan dalam Tugas Akhir berjudul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *CD* INTERAKTIF TAHSIN AL-QURAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 4”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dikemukakan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Belum terpenuhinya jumlah ustadz atau ustadzah yang memperoleh sanad dalam pembelajaran tahsin quran.
2. Media tahsin yang ada dilapangan lebih banyak membahas mengenai teori ilmu tajwid.
3. Media tahsin yang ada belum memfokuskan kepada *makharijul huruf*.
4. Kurang variatifnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran Tahsin Al-quran.
5. Aplikasi *flash* (anonim) yang sudah ada belum menyediakan fasilitas latihan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembahasan masalah pada tugas akhir ini menggunakan Adobe Flash CS 4 yang dibatasi pada.

1. Merancang dan membuat media interaktif Tahsin Al-quran menggunakan model *tutorial* dengan model pengembangan ADDIE sampai pada tahap *development*.
2. Tugas akhir ini dibuat untuk Tahsin Al-quran, pada spesifikasi *makharijul huruf*.
3. Tugas akhir ini dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS 4, Adobe Photoshop, Corel Draw X4 dan Cool Edit Pro 2*.
4. Penggabungan media audio, *movie clip* dan teks dalam *CD Interaktif*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan permasalahan dalam pembuatan tugas akhir ini yaitu : "Bagaimana merancang dan membuat *CD Interaktif* Tahsin Al-quran pada spesifikasi *makharijul huruf* menggunakan model *tutorial* dengan model pengembangan ADDIE menggunakan Adobe Flash CS 4".

E. Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir perancangan dan pembuatan *CD* interaktif tahsin Al-Qur'an menggunakan adobe flash CS 4 ini adalah

1. Merancang materi pembelajaran Tahsin Al-quran berbasis media *CD* interaktif menggunakan model tutorial dengan model pengembangan ADDIE.
2. Membuat *CD interaktif* sebagai alternatif media pembelajaran Tahsin Al-Quran.
3. Membuat *CD* interaktif tahsin al-quran pada spesifikasi makharijul huruf
4. Menghasilkan media bantu belajar Tahsin Al-Quran yang dibuat menggunakan *Adobe Flash CS 4* dengan penggabungan audio, *movie clip* dan teks dalam *CD* interaktif.

F. Manfaat

Manfaat dari perancangan dan pembuatan *CD* interaktif tahsin Al-Qur'an ini yaitu :

1. Sebagai media pembelajaran dalam mempelajari cara membaca Al-quran dengan baik dan benar.

2. Membantu umat Islam untuk mendapatkan materi Tahsin sehingga proses belajar lebih efektif.
3. Menarik minat pengguna dalam mempelajari ilmu tahsin sehingga dengan adanya variasi media diharapkan pembelajaran menjadi menyenangkan.
4. Pengguna lebih paham secara detail pengetahuan tentang ilmu tajwid dan hukumnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan pembuatan *CD* interaktif Tahsin Al-qur'an, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembuatan *CD* interaktif Tahsin Al-qur'an menggunakan model tutorial dengan model pengembangan *ADDIE* sampai pada tahap *development*.
2. *CD* interaktif dapat berfungsi sebagai alternatif media pembelajaran Tahsin Al-qur'an.
3. *CD* interaktif Tahsin Al-qur'an lebih spesifikasi kepada makharijul huruf.
4. *CD* interaktif Tahsin Al-qur'an dapat menimbulkan daya tarik bagi pengguna karena penggabungan audio, *movie clip*, dan teks.

B. Saran

Adapun saran dari penulis setelah merancang dan membuat *CD* interaktif Tahsin Al-qur'an adalah sbagai berikut:

1. Materi mengenai tahsin dan tajwid lebih diperdalam lagi.
2. Dalam pengembangan berikutnya, lebih variatif lagi agar lebih menarik minat pengguna untuk belajar Tahsin Al-qur'an.
3. Dalam pengembangan berikutnya, media pembelajaran dalam mempelajari cara membaca Al-qur'an dengan baik dan benar tidak hanya dalam bentuk *CD* interaktif.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Al-Quran dan Terjemahannya*, Departemen Agama RI
- Arrosyid, Annafi dan Suprpto. 2012. *Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari*
Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Ginanjari, Anton. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik*. Yogyakarta: Universitas Sebelas Maret
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- A. Taufiq Hidayatullah. 2006. *Kolaborasi Aplikasi Dengan Grafis CorelDraw 12 Dan Photoshop CS*. Surabaya: Penerbit Dan Percetakan Offset Indah.
- Ides Fidiatno. 2007. *Pembelajaran Berbasis Multimedia Penerapan perangkat TIK dalam Pengembangan kegiatan belajar mengajar*
(<http://media.diknas.go.id/media/document/5335.pdf>)
- Hendri Hendratman.2008. *The Magic Of Macromedia Director*. Bandung: Informatika.
- Marcus Zakaria, Teddy dan Prijono, Agus .2007. *Perancangan antarmuka untuk interaksi manusia dan computer*.Informatika Bandung: Bandung
- Santosa, P. Insap.2004. *Interaksi Manusia dan Komputer Teori dan Praktek*. Andi Offset: Yogyakarta
- Siswanto. 2008. *Panduan Praktis Membuat CD Pembelajaran Interaktif Berbasis ICT*. Tim Restu Agung: Yogyakarta
- Sudarmawan dan Dony Ariyus. 2007. *Interaksi Manusia dan Komputer*. C.V. Andi Offset (Penerbit Andi): Yogyakarta
- Sudjana, Nana. 1990. *Penilaian hasil belajar mengajar*. Remaja Rosda Jaya, Bandung
- Sukenda, Falahah dan Fubian Lathanio. 2013. *Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pemanasan Global dan Solusinya Menggunakan Pendekatan ADDIE*. Presentasi Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia, 2-4 Desember 2013.