



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rizal, 2011, *Perancangan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Nahwu Di Pondok Pesantren Al Munawwir Bantul Jogjakarta*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- [2] Sihabudin, 2008, *Pengajaran Nahwu Dengan Menggunakan Kitab An-Nahwu Al-Wadih Di Kelas I'Dadiyah Madrasah Salafiyah II Pondok Pesantren Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- [3] Daryono, 2008, *Penerapan Quantum Learning Dalam Pembelajaran Nahwu Di Pondok Pesantren Hidayatullah Yogyakarta*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- [4] K.H.Moch.A., 2011, "*Terjemahan Matan Al-Jurumiyah dan Imrithy Berikut Penjelasannya*", Sinar Baru Algensindo, Bandung.
- [5] Nazruddin.S., 2012, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, CV. Informatika, Bandung.
- [6] A.S, Rosa dan Shalahuddin, M. 2010, *Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek dengan Bahasa Pemrograman C++, PHP, dan Java*, Modula, Bandung.
- [7] Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [8] Jasson, 2009, *Role Playing Game (RPG) Maker (Software Penampung Kreativitas, Inovasi dan Imajinasi Bagi Game Designer)*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- [9] Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung.