

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- BNSP. (2006). *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar SMP/MTs*. Jakarta.
- Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jonassen, David H.. (1999). *Learning to Solve Problems with Technology: A Constructivist Perspective*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dwianto, Agus. (2015). *Construct 2: Solusi Mudah Membuat Aplikasi Android*. Diakses dari <http://www.sangpengajar.com/2015/10/construct-2-solusi-mudah-membuat.html> tanggal 4 Maret 2016.
- Farichin. (2011). *Peningkatan Kompetensi Menulis Cerita Pendek melalui Media Interaktif Berorientasi Edutainment*. Diakses dari <http://farichinfarich.blogspot.co.id/2012/06/edutainmen-dalam-pembelajaran.html> pada tanggal 4 Maret 2016.
- Forcier, Richard C. dan Descy, Don E.. (2005). *The Computer as an Educational Tool: Productivity and Problem Solving*. 4<sup>th</sup>. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Hamid, Mohammad Soleh. (2011). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Huda, Arif Akbarul. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*. Yogyakarta: Andi.
- Istiyanto, Jazi Eko. (2013). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Marsudi, Seto. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment pada Materi Logika untuk Siswa SMA Kelas X*. Skripsi FMIPA UNY.

- Mayer, Richard E. (eds). (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. (Alih bahasa: Teguh Wahyu Utomo). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pujriyanto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rusman, dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S., dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saputro, Ari Wahyu. (2015). Pengembangan Android *Mobile Game* “Smart Chemist” sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA/MA Kelas X Semester Ganjil pada Materi Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur. *Skripsi FMIPA UNY*.
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suherman, Erman, dkk. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2012). *Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syah, Muhibbin. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko, Eko Putro. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.