

## **Daftar Pustaka**

- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (2003). *Educational Research: An Introduction, 7th ed.* New York: Longman.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Enterprise, J. (2015). *Mengenal Dasar-dasar Pemograman Android*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Fachruk K & Gianto W. (2015). *Cepat Menguasai Pemograman Android*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Hakim, T. (2005). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara
- Hamalik, O. (2003). *Manajemen Belajar di Perguruan Tinggi*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ismayani, A. (2018). *Cara Mudah membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thunkable*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Kusumaningrum, T. (2016). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Marti, N.W. (2007). Pengembangan Media Pembelajaran Gaya dan Tekanan untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 6, 66-70.
- Mukholich, A. (2018). Pengembangan Buku Saku Berbasis *Android* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Untuk Siswa Kelas XI AK SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Mustholiq MS, I., Sukir, & Chandra N, A. (2007). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Dasar Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16, 1-18.
- Nikodemus WK. (2013). *Step By Step Menjadi Programmer Android*. Semarang: Wahana Komputer.
- Putra, N. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanaky, H.A.H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Setiawan, Y.A. (2017). *Belajar Android Menyenangkan: Membuat Konten Media Pembelajaran Berbasis Android*. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi.
- Sidik, F. (2018). Pengguna Perangkat Mobile di Indonesia Semakin Tinggi, Ini Datanya. Diakses dari <https://teknologi.bisnis.com/read/20180201/101/733037/pengguna-perangkat-mobile-di-indonesia-semakin-tinggi-ini-datanya> pada 2 Februari 2018
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukoco., Arifin, Z., Sutiman., & Wakid, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22, 215-226.
- Wahono, R.S. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada 25 Maret 2018 pukul 22.36.
- Widyoko, E.P. (2016). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wikipedia. (2017). Daftar Versi Android. Diakses dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar\\_versi\\_Android](https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_versi_Android) pada 7 Januari 2018 pukul 23.17

Yulianti, L. (2018). Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Zainiyati, H.S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta. PT Kharisma Putra Utama