

DAFTAR PUSTAKA

- Aliferi, C. (2016). *Android Programming Cookbook*. Attica: Exelixis Media P.C.
- Arikunto, S. (2000). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital, Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Chin, S., Iverson, D., Campesato, O., et al. (2011). *Pro Android Flash*. New York: Business Media.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Ismail, M.E. et al. (2017). *Development Of Electrical Discharger Machine Die Sinking Application Using Android Platform*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 23. Hlm. 340-343
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Lee, W. M. (2011). *Beginning Android Application Development*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Majid, Abdul. (2009). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mayer, R E. (2009). *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Diterjemahkan oleh: Teguh Wahyu Utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Meier, R. (2012). *Professional Android 4 Application Development*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.

- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- MS, I. M., Sukir & N, A.C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Dasar Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Volume 1 Nomer 16, Hlm 6-11.
- N. Ai Linawati, Umam .S, Deni D. (2016). Media Pembelajaran *Mobile Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Praktikum Mahapeserta didik Stikes Karsa Husada Garu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Pranowo, G. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Actionsript 3 pada Flash CS 5*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Priyanto, dkk. (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.
- Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). *Animasi 2D*. Jakarta: KEMENDIKBUD.
- Republik Indonesia. (2010). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sadiman, A.S. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: Raja Grafindo.
- Dewi, S.M. & Mukminan. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Rias Wajah Dalam Meningkatkan Pengetahuan Peserta didik SMK Kecantikan Kulit Kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 1(III). Hlm. 54-56.
- Sugiyono. (2016). *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development* (3rd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sukoco, Arifin, Z. Sutiman & Wakid, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Volume 22, Nomor 2. Hlm. 217-222.

- Supardi, Yuniar. 2015. *Belajar Coding Android bagi Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tim Tugas Akhir Skripsi UNY. (2016). *Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Thorn, W. J. (1995). Points to Consider when Evaluating Interactive Multimedia. *The Internet TESL Journal*. Dipetik Februari 10, 2018, dari <http://iteslj.org/Articles?Thorn-EvaluateConsider.html>
- Wiyanti, N. A. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.T