

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Munib. (2004). Pengantar Ilmu Pendidikan. Semarang: UPT UNNES.
- Adeyemo, S. A. (2010). The Impact of Information Communication and Technology on Teaching and Learning of Physics. *International Journal of Educational Research and Technology*, 1 (2): 48-59.
- Ahmad, Rivai dan Sudjana, Nana. (2005). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Ally, Muhamed. (2009). Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training. Québec: AU Press.
- Arikunto, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asabere, Y. Nana. (2013). *Benefits and Challenges of Mobile Learning Implementation: Story of Developing Nations*. *International Journal of Computer Application* vol 73. no1. hal 23-27.
- Criticos.(1996). Media Selection. Dalam: Plomp, T & Ely, D.P.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Developers. (2018). *Dashboards: Platform Version*. Diakses dari <https://developer.android.com/about/dashboards/index.html>. Pada tanggal 25 Maret 2018, Jam 08.00 WIB.
- Hardianto, D. (2005). Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. 1 (1): 950-104.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). Multimedia-Based Instructional Design, Second Edition. San Fransisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Molenda, M. (2003). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Performance Improvement*, 34-46.
- Purwanto, Ngalm. (2002). Prinsip- Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Smaldino, S. E. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning*. (A. Rahman, Penerj.) Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sofana, Iwan. (2008). *Membangun jaringan komputer*. Bandung: Informatika.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Supriyanto. (2013). *Jaringan Dasar untuk SMK/MAK kelas X*. Jakarta: KEMENDIKBUD.
- Surono, Joko. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Instalasi Sistem Operasi Lectora Inspire untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*. 7 (5): 32-38.
- Sugiyanto, W.H. (2018). Media Pembelajaran Gerbang Logika Berbasis Android untuk Siswa Kelas X RPL SMK Muhammadiyah 1 Bantul. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*. 7 (3): 20-26.
- Suryani, Nunuk dan Agung, Leo. (2012), *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV. Wacana Prima.
- Thorn, W. J. (1995). Points to Consider when Evaluating Interactive Multimedia. *The Internet TESL Journal*.
- Wagito. (2007). *Jaringan Komputer Teori dan Implementasi Berbasis Linux*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Wagner, S. (2013). *Software Product Quality Control*. Heidelberg: Springer.
- Woodill, G. (2010). *The Mobile Learning Edge Tools and Technologies for Developing Your Teams*. New York : Mc Graw Hill.