

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, J. M. (2012). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. B. (2009). *The Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media, LLC.
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*. Vol. 2, No.2.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dhanta, R. (2009). *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya: Indah.
- Depdikbud. (2005). *Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen*.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2010). *Petunjuk Teknis Pembuatan Bahan Ajar*. Jakarta. Depdiknas.
- Hamdani, T. (2018). Alat Ukur Berat Badan, Tinggi Badan dan Suhu Badan di Posyandu Berbasis Android. *Jurnal Elinvo*. Vol. 3, No. 1.
- Kiromi, I. V & Fauziah, P. Y (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Vol. 3, No. 1.
- Kiswanto, H. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Komputer pada Materi Dimensi Tiga. *Jurnal MATHedunesa*. Vol. 1, No. 1.
- Komara, E. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lukman & Ishartiwi. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Mind Map Untuk Ilmu Pengetahuan Sosial SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 1, No. 2.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. R. (2016). *Algoritma Pemrograman dalam Bahasa Pascal, C, dan C++*. Bandung: Informatika.
- Murtiwiayati & Glenn L. (2013). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar BerbasisAndroid*. Diakses dari

murtiwyati.staff.gunadarma.ac.id/Publications/files/2058/jurnal+Android.pdf. Pada tanggal 14 Februari 2019 pukul 23:25.

- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Purbasari, R. J. (2012). Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 1, No. 2.
- Rizkiansyah, I. (2013). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran interaktif Teknik bermain Piano Berbasis Multimedia di Lembaga Kursus Musik “Ethnictro” Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol. 22, No.2
- Roblyer, M & Doering. (2010). *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Boston: Pearson.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Safaat, N. H. (2015). *Android-Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Soenarto, S. (2006). *Multimedia pembelajaran*. Diakses dari <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131568300/pendidikan/MULTIMEDIA+PEMBELAJARAN-23Mei2011.pdf>. Pada tanggal 14 februari 2019 pukul 23:10.
- Sundayana, R (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono & Haryanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryana, S (2017). Permasalahan Mutu Pendidikan Dalam Prespektif Pembangunan Pendidikan. *Jurnal Edukasi*. Vol. 2, No. 1.
- Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Uno, H. B & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Waloeyo & Yohan J. (2010). *Google Android – Sistem Operasi Ponsel Masa Depan*. Yogyakarta: Andi.

Widoyoko. E. P. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Malang: Pustaka Pelajar