

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hamdani, Dawood Salim. 2013. Mobile Learning: A Good Practice. *Procedia - Social and Behavioral Science*. Vol.103 hlm 665-674.
- Ali, M. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*. Vol. 5 No 1. Hlm
- Alma, Buchari. 2011. *Kewirausahaan*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2001. *Pengantar Bisnis*. Alfabeta. Bandung.
- Angelis, Barbara De. 2003. *Percaya Diri Sumber Sukses dan Kemandirian*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yama Widya. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- _____. 2010. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2009. *Manajemen Strategi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Diva press. Yogyakarta.
- Azwar, Saifuddin. 2007. *Metodologi Penelitian*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Badan Penelitan dan Pengembangan. 2015. *Panduan Penilaian pada Sekolah Menengah Kejuruan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Baharuddin dan Esa.N. Wahyuni. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Cruickshank, R, Jenkin, D.B. & Metcalf, K.K 2006. *The act of teaching*. McGraw Hill. New York.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Daryanto. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- _____. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran*. Publisher. Jakarta.

- _____. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan A. Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Dweck, Carol S. (2006). *Change Your Mindset Change Your Life: Cara Baru Melihat Dunia dan Hidup Sukses Tak Berhingga*. PT Serambi Ilmu Semesta.. Jakarta.
- Elfeky & Masadeh. 2016. The Effect Of Mobile Learning On Students' Achievement And Conversational Skill. *International Journal of Higher Education*. Vol. 5.
- Fitri, Agus Zaenul. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Gagnon Jr. George W. & Collay Michelle. 2001. *Designing for Learning Six in Constructivist Classrooms*. California: Corein Press, Inc 7.
- Ghozali, I. 2009. *Aplikasi Analisis Multivariate Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghufron, M.Nur & Rini Risnawati. 2010. *Teori –Teori Psikologi*. Ar –Ruzz Media Group. Yogyakarta.
- Gikas, Joanne and Michael M. Grant (2013). Mobile Computing Devices In Higher Education: Student Perspectives On Learning With Cellphones, Smartphones & Social Media. *The Internet and Higher Education*. Vol 19. Hlm 18-26
- Gunawan, Adi W. 2007. *The Secret Of Mindset*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Hakim, Thursan. 2002. *Mengatasi Rasa tidak Percaya Diri*. Puspa Swara. Jakarta.
- Hamalik Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hana, Masarrotul. Keterserapan Lulusan Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Bidang Studi Keahlian Bisnis Dan Manajemen Di Kabupaten Bantul Dalam Dunia Kerja. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hendro. 2011. *Dasar-dasar Kewirausahaan*. Erlangga. Jakarta.

<https://www.bps.go.id/pressrelease/2017/11/06/1377/agustus-2017--tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--sebesar-5-50-persen.html>

<http://kominfo.go.id>

Huda, Arif Akbarul. 2013. *Cara Cepat Mengusai Pemograman Android*. Imagine IT. Yogyakarta.

Jarle Sjøvoll, dan Ove Pedersen. 2014. Entrepreneurial Mindsets In Entrepreneurial Schools University of Nordland. *Norway European Scientific Journal*. Vol.1 ISSN: 1857 – 788.

Komarudin. 2013. *Psikologi Olahraga: Latihan Mental dalam Olahraga Kompetitif*. Remaja Rosdakarya. Bandung.

Kusnadi, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yayasan Pustaka Riau. Pekanbaru.

Lambing, Peggy A dan Kuehl, Charles R. 2007. *Entrepreneurship. (4Th edition)*. Pearson Education. New Jersey.

Lope, Zaidatol Akmaliah & Abdullah Salleh Abdullah SANI. (2009). *Exploring the Entrepreneurial Mindset of Students: Implication for Improvement of Entrepreneurial Learning at University*. *Jurnal. The Journal of International Social Research*. Vol 2.

Marjanti, Sri. (2015). Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Konseling Kelompok Bagi Siswa X IPS 6. Kudus: SMA 2 Bae Kudus. Vol: 1 No: 2.

Mastuti, I. 2008. *50 Kiat Percaya Diri*. Hi-Fest Publishing. Jakarta.

Mcgrath, R. G. and I. MacMillan. 2000. *The Entrepreneurial Mindset*. Harvard Business school Press. Boston USA.

Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press. Jakarta.

Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta. Jakarta.

Mustari, Mohamad.2011. *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan Karakter*. LaksBang Pressindo. Yogyakarta.

- Nugroho, Adi, 2008. *Pemrograman Java Menggunakan IDE Eclipse*. Andi Publishe. Jakarta.
- O'Malley,C, dkk. 2003. *Guidelines For Learning/Teaching/ Tutoring in a Mobile Environtment (Online)*, (<http://www.mobilearn.org/download/results/guidelines.pdf>. diakses pada 29Agustus 2016).
- Ormrod, J. E. (2008. *Educational Psychology Developing Learners. Sixth Edition. Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jilid 2 Edisi 6. Alih Bahasa: Amitya Kumara. Erlangga. Jakarta.
- Ozdamli, Fezile dan Nadire Cavus 2011. Basic elements and characteristics of mobile Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Vol. 28. Hlm 937 – 942.
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Purwanto, Sugeng, Heni Rahmawati, dan Achmad Tharmizi. (2013). *Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android*. Politeknik Caltex Riau. Vol 1. hlm 177.
- Qumillailla. 2017. Pengembangan Augmented Reality Versi Android sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Cakrawala Pendidikan*. Th. XXXXVI. No 1. Hlm 57-69
- Rachmawati, Yeni. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Kencana. Jakarta.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Sadiman, Arief S.dkk. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Pustekom Dikbud. Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta.
- Shohihatul Fikriyah. 2016. Pengembangan Media Mobile Learning (M-Learning) Pada Materi Mitigasi Dan Adaptasi Bencana Alam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Mia Sma Negeri 3 Nganjuk. *Swara Bhumi*. Volume 04 Nomor 02. hlm 14-20.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.

- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Press. Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensido Offset. Bandung.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Sinar Baru. Bandung.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara. Yogyakarta.
- Sukirno, Sadono. 2004. *Pengantar Bisnis*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sumiati & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. CV Wacana Prima. Bandung.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. AR-RUZZ MEDIA. Yogyakarta.
- Sutiah. 2003. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UIN Press.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Todaro, Michael, P dan Smith, Stephen, C. (2006). *Pembangunan Ekonomi*. Erlangga: Jakarta.
- Tosti H.C. Chiang, Stephen J.H. Yang*and Gwo Jen Hwang 2014. An Augmented Reality-based Mobile Learning System to Improve Students' Learning Achievements and Motivations in Natural Science Inquiry Activities. *Educational Technology & Societ. Vol 7. No 4. Hlm 352-365*
- Triarso, Agus. 2010. *Pengembangan Mobile Edukasi (m-edukasi)*. (Online), ([http://m-edukasi.net/artikel-mobile-Learning isi.php?kodenya=2010-ad](http://m-edukasi.net/artikel-mobile-Learning_isi.php?kodenya=2010-ad) , diakses 1 September 2012).
- Widoyoko, Eko Putro (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wirawan, Arif Wahyu. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Microsoft Access Pada Mata Pelajaran Kearsipan Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Administrasi Perkantoran Smk Negeri 3 Surakarta. *Tesis*. Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi Universitas Sebelas Maret. Surakarta.

- Wirawan, Panji Wisnu. 2013. Perancangan dan Pembuatan Mobile Learning Interaktif Berbasis Android. *Journal of informatics and Technology*. Vol 2. No 3 Tahun 2014.
- Woolfolk, Anita. 2007. *Educational Psychology*. Boston: Person Educational Inc.
- Yamin, Martinis & Bansu I. Ansari. 2009. *Taktik Pengembangan Kemampuan Individual Siswa*. Gaung Persada Press. Jakarta.
- Yudanto, Dio. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning pada Platform Androidberbasisapp Inventor sebagai Sumber Belajar Mandiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Sma N 8 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Volume 6 Nomor 3. Tahun 2017. 190-196.
- Zuliana dan Irwan Padli. 2013. *Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android*. Jurnal. IAIN Sumatera Utara Medan (hlm 2-4). http://www.pdi.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-_SNlf-2013.pdf. Diakses pada 11 Desember 2014 pukul 22.46.
- Zuriah, Nurul. 2011. *Pendidikan Moral & Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*. PT Bumi aksara. Jakarta.