

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad. (2014). *Memahami Riset Perilaku dan Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru cetakan ke-3*. Bandung: PT. Rosda Karya
- Arifin, Zainal. (2016). *Evaluasi Pembelajaran. Cetakan ke-6*. Bandung: PT. Rosda Karya
- Arifin, Zainal. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam MKDP-Kurikulum Dan Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa*. (Disertasi). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Susilana dan Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Sanjaya, Wina. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. (2002). *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 57
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Smaldio, Sharon E, dkk. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana.
- Miarso, Yusufhadi. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Dahar, Ratna. (2011). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Bandung: PT. Gelora Aksara Pratama
- Brunner. (1966). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Arikunto, Suharsimi. (2001). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

- R Ibrahim dan Syaodih S, Nana. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Suardi, Moh. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Deepublish
- Nazruddin, Safaat H. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Asmadawati. (2014). *Perencanaan Pengajaran*. Jurnal Darul 'Ilmi Vol. 02, No. 01. Diakses dari Google Scholar
- Nurseto, Tejo. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1. Diakses dari Google Scholar.
- Kosasih, Nandang dan Dede Sumarna. (2013). *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta
- Fadhilah, Hervanda. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Pkn Berbasis Lectora Inspire Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pendulan Summersari Moyudan Sleman Tahun Ajaran 2015/2016*. (Skripsi). Universitas PGRI Yogyakarta. Diakses dari repository.upy.ac.id
- Riyana, Cipi. *Komponen-Komponen Pembelajaran Modul 6*. Diakses dari file.upi.edu
- Sudjana & Rivai. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Asriyati. (2016). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Visual Dalam Mata Pelajaran Ips Kelas V Mi Ma'arif 07 Karangmangu Kroya Cilacap Tahun Pelajaran 2015/2016*. (Skripsi). Diakses dari repository.iainpurwokerto.ac.id
- Syarifuddin, Ahmad. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Ta'dib, Vol. XVI, No. 01. Diakses di jurnal.radenfatah.ac.id
- Murtiwiyati dan Glenn Lauren. (2013). *Jurnal Ilmiah Komputasi, Volume 12 Nomor : 2*. ISSN : 1412-9434. Diakses di staff.gunadarma.ac.id
- Hendrawan, dkk. *Aplikasi Belajar Menulis Untuk Anak Prasekolah Berbasis Android*. Dapat di akses di: <http://jurnal.stikom.edu/index.php/jsika/article/viewFile/122/117>

- Luhuring, LukLuk. (2012). *Android Untuk Pendiidkan*. Jurnal Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI). Semarang: Universitas Negeri Semarang. Diakses di Google Scholar
- Aritonang, Keke T. (2008). *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Penabur - No.10/Tahun ke-7. Diakses di digilib.unimed.ac.id
- Wulandari, Bekti. (2013). *Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC Di SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 3, Nomor 2. Diakses di journal.uny.ac.id
- Parmawati dan Sukayana. (2016). *Aplikasi Online Public Access Catalogue (OPAC) Berbasis Android Sebagai Sarana Temu Kembali Informasi Di Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha*. Jurnal Sains dan Teknologi, Vol. 5, No. 1. Diakses di ejournal.undiksha.ac.id
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: BNSP
- Nasrun. (2015). *Psikologi Belajar*, Vol. 6. Al-Fikrah Jurnal Pendidikan. Diakses di <http://e-journal.iainjambi.ac.id>
- Burton, W.H. (1986). *Teknik-Teknik Belajar Mengajar*. Bandung: Jemmars.
- Angriani, Andi Dian. (2014). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pemberian Kuis Dengan Umpan Balik Pada Siswa Kelas X6 SMA Negeri 2 Sinjai*. Jurnal matematika dan pembelajaran (MaPan), vol. 2 no.1. Diakses di journal.uin.alauddin.ac.id
- Romli, Muhammad. (2010). *Strategi Membangun Metakognisi Siswa Sma Dalam Pemecahan Masalah Matematika*. Jurnal aksioma. Vol. 1 no. 2. Diakses di download.portalgaruda.org
- Dimiyati dan Mudjono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (1997). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Santayasa I Wayan. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Diakses di www.file.upi.edu
- Prihayanti dan Rochayati. (2013). *Efektivitas Penggunaan Game Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas 6 SD Muhammadiyah Karangakajen Yogyakarta, 2, Volume 2, Nomor 4*. Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika (EJPTI). Diakses di journal.student.uny.ac.id

- Amelia, Diona. (2015). *Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Himpunan Berdasarkan Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Kelas VII-A di SMPN 14 Jember*. Jurnal Edukasi UNEJ.
- Suharnanik, Lilik. (2014). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa (Pokok Bahasan Sistem Tata Surya) Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas Vic Sdn Tanggul Wetan 02 Jember*, Vol. 3, No. 2. Diakses di jurnal.unej.ac.id
- Wamiliana, dkk. (2013). *Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Tata Surya Dan Exoplanet Dengan Menggunakan Unity Untuk Sekolah Menengah Pertama*, Vol. 1, No. 1. Jurnal Komputasi. Diakses di jurnal.fpmpipa.unila.ac.id
- Prasetyo, Sigit Ady. (2014). *Augmented Reality Tata Surya Sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android*. (Makalah). Diakses di http://eprints.ums.ac.id/31314/14/NASKAH_PUBLIKASI.pdf
- Sartika, dkk. (2016). *Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Untuk Ipa Kelas 6 Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*, Vol. 2, No. 3. Diakses di openlibrary.telkomuniversity.ac.id
- Yeni, dkk. (2013). *Efektivitas Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bagi Anak Kesulitan Belajar Di MIN KOTO Luar, Kecamatan Pauh*, Vol. 2, No. 3. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Diakses di tappdf.com
- Arena, dkk. (2016). *Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Materi Struktur Organ Tubuh Manusia dan Fungsinya*, Volume 14 No. 1. Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan. Diakses di tp.fkip.uns.ac.id
- Mahadewi, dkk. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Semester I Di SMP TP 45 Sukasada*, Vol. 1, No. 2. Jurnal Edutech. Diakses di ejournal.undiksha.ac.id
- Ali, Muhammad. (2009). *Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Materi Struktur Organ Tubuh Manusia dan Fungsinya*, Vol. 5, No. 1. Jurnal Edukasi Elektro.
- Sujiono, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.