

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A. K & Mayasari, N. (2015). *Pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi android berbasis weblog untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pendidikan matematika IKIP Bojonegoro*. *Jurnal Magistra*, 27 (94), hlm. 12.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung : Yrama Widya.
- Arifianto, Teguh (2011). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*, Andi, Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arkün, S. (2008). A Study on the development process of a multimedia learning environment according to the ADDIE model and students ' opinions of the multimedia learning environment. *Interactive Educational Multimedia*, 17(17), 1–19.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Creswell, Jhon W. (2010). *Research desain pendekatan kualitatif, pendekatan kuantitatif, dan mixed*. Pustaka Pelajar
- Eze, P. I. (n.d.). (1973). *Instructional Media for Effective Teaching and Learning of Christian Religious Knowledge in Senior Secondary Schools*. *Academic Discourse: An International Journal*, 1–10.
- Faridah, Linda. (2016). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik*. (Skripsi). Pendidikan Teknik Elektro. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Fatmawati, Siti. (2015). *Pengembangan mobile learning berbasis android pada mata pelajaran bahasa inggris untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK TKJ Hidayah Semarang*. (Skripsi). Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Gunawan, Imam dan Palupi, A.R. *Taksonomi bloom – revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian*. (2013), 1-25.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 104 tahun 2014.
- Murtiwiyati dan Lauren Glenn. (2013). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android*. Jurnal Ilmiah Komputasi, Volume 12.
- Ngussa, B. M. (2014). Application of ADDIE Model of Instruction in Teaching-Learning Transaction among Teachers of Mara Conference Adventist Secondary Schools , Tanzania. *Journal of Education and Practice*, 5(25), 1–11.
- Riduwan. (2010). *Manajemen berbasis sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosada Karya.
- Rustiana, Annas. (2016). *Pengembangan media pembelajaran trainer mikrokontroler avr pada mata kuliah mikrokontroler di departemen pendidikan teknik elektro konsentrasi elektronika industri*. (Skripsi). Pendidikan Teknik Elektro. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sadiman, A. S., dkk. (2010). *Media pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Yakan, A.R. (2017). *Implementasi mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran instalasi tenaga listrik kelas xi-tipl di smk pekerjaan umum negeri bandung*. (Skripsi). Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.