

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2006). Motivasi dalam Strategi Pembelajaran dengan Pendekatan ARCS. *Jurnal SUHUF*. 17(2), 143-155.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Diener, M. (2014). "Appy Pie launches cloud-based mobile game builder". *Pocket Gamer*. Retrieved 13 September 2014. (website) *The DIY mobile game builder enables anyone with an idea to create a simple 2D mobile game for free - with no programming experience required.*
- Hapsari, W. Wibawanto, H. Sudana, I. (2017). Pengembangan Mobile Learning Teknik Digital Bagi Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro. *Journal of Vocational and Career Education JVCE*. 2(1). Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang.
- Hasrul. (2010). Langkah-langkah pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal MEDTEK*. 2(1).
- Hujair, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safirina Insania Press
- Iskandar. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Group.
- Leksono, A. (2017). *Pengembangan Modul Praktikum Teknologi Pengolahan Pangan Berbasis Android*. (Skripsi). Fakultas

Zhafira Annisanur Fitrah, 2019

**PENGUNAAN APPLICATION BUILDER "APPY PIE" PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA BELAJAR MOBILE LEARNING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Lestari, I. Yarmi, G. (2017). Pemanfaatan Handphone di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*. 31(1). Universitas Negeri Jakarta
- Matlubah, H. Anekawati, A. Ngadi. (2016). Aplikasi Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ipa Universitas Wiraraja Sumenep. *Jurnal Lentera Sains (Lensa)*. Universitas Wiraraja.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Mukminan. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurchahyo, Y. (2013) *Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Teknik Gambar Bangunan Smk N 1 Seyegan Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Autocad*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8(1). Universitas Negeri Yogyakarta
- O'Maley, C. (2005). Guidelines for Learning/Teaching/Tutoring in a Mobile Environment, *Jurnal MOBIlearn*. UoN,UoB,OU/WP4/D4.1/1.2
- Oktapiani, V. (2018). *Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Pengawasan Mutu Agroindustri*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pritandhari, M. (2015). *Evaluasi Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Semester IV Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Metro, Lampung.

Zhafira Annisanur Fitrah, 2019

**PENGUNAAN APPLICATION BUILDER "APPY PIE" PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA BELAJAR MOBILE LEARNING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saguni, F. (2006). Prinsip-prinsip Kognitif Pembelajaran Multimedia : Pesan Modality dan Cogtigny terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal INSAN*. 8(3), 147-157.
- Setiawan, N. (2007). *Penentuan Ukuran Sampel Memakai Rumus Slovin dan Tabel Krejcie-Morgan: Telaah Konsep dan Aplikasinya*. (Online). Tersedia: [http://205.196.121.134/ilvp7pxpbbcg/ox7suqmlb0os00h/rumus\\_slovin.pdf](http://205.196.121.134/ilvp7pxpbbcg/ox7suqmlb0os00h/rumus_slovin.pdf) (21 Oktober 2018)
- Setyantoko, M. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Atletik Untuk Siswa SMP Kelas VII*. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Shabiri, H. (2005). *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Suartama, I. (2010). Pengembangan Mutimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43(3). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Sukmana, A. Suartama, I. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berorientasi Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Mata Kuliah Multimedia. *Journal of Education Technology*. 1(2), 45-50.

Zhafira Annisanur Fitrah, 2019

**PENGUNAAN APPLICATION BUILDER “APPY PIE” PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA BELAJAR MOBILE LEARNING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sumber Belajar Kemdikbud. (2013). Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran. Yang diakses melalui: [https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/PTP/Konten%20Materi/91%20Anas%20Sabayasa/diklat%20113/modul%20218/Buku/Materi%202\\_Media%20Pembelajaran%20dan%20Pengelolaan%20Bahan%20Belajar\\_Jenis%20Klasifikasi%20Media.pdf](https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/PTP/Konten%20Materi/91%20Anas%20Sabayasa/diklat%20113/modul%20218/Buku/Materi%202_Media%20Pembelajaran%20dan%20Pengelolaan%20Bahan%20Belajar_Jenis%20Klasifikasi%20Media.pdf) (8 Juli 2018)
- Tri, A. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 dalam Pembelajaran Matematika di SMA/MA Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel*. (Skripsi). Fakultas sains dan teknologi. Universitas UIN Sunan Kalijaga.
- Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Appy\\_Pie](https://en.wikipedia.org/wiki/Appy_Pie). (9 Juli 2018)
- Wirawan, I. (2011). Pengembangan Desain Pembelajaran Mobile learning Management System Pada Materi Pengenalan Koponen Jaringan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Undiksa*.5(3), 312-324
- Yuniarti, A. Fitri, L. Yokhebed. (2012). Pengembangan Virtual Laboratory Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Materi Pemiakan Virus. *Journal of Biology Education*. 1(1), 86-94.
- Zulham, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Gaya. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika 7*, 132-141. Universitas Ahmad Dahlan.

