

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar dan Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design- The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cahaya & Dewanto (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Untuk Kelas X SMK N 3 Buduran Sidoarjo*.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dwitari. (2019). *Pengertian Kodular*. Diakses Pada 20 Juni 2022 dari <http://dwiay.com>
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Kemendikbud . (2022). *Capaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. Diakses Pada 9 Juni 2022 dari <http://kurikulum.kemendikbud.go.id>
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Landasan Psikologi dan Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rizki & Yunus (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Manufaktur Di SMK N 2 Surabaya*
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Engelmann Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Rosari, R. W. (2006). *Menjadi Seorang Programmer Komputer*. Yogyakarta : Andi, 2006.
- Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran V2.1. Retrieved April 13, 2019
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, & Syaodih, N. (2006). *Educational Research Methods*. Bandung: PT. RemajaiRosdakarya.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Sugeng Purwanto, Heni Rahmawati, dan Achmad Tharmizi. (2013). *Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android*. Jurnal. Politeknik Caltex Riau. (Vol 1 hlm 177). [http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Informatika-\\_SNIf-2013](http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Informatika-_SNIf-2013). Diakses pada 12 Desember 2014 pukul 22.17

Wulandari (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di SMK N 3 Surabaya*.

Zainal Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

