

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya Rol Asmi, Aulia Novemy Dhita Surbakti, Yunani Hasan, Syarifuddin. 2019. *Pengembangan Model Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android pada Mata Kuliah Sejarah ASEAN*. Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah, 5 (1), 30-40.
- AM, Sardiman. dan Amurwani Dwi Lestariningsih. 2014. *Sejarah Indonesia SMA/ MA/SMK/MAK Kelas XI Semester II*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta : UNS Press
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmara, Yeni. 2019. *Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual*. Kaganga; Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora, 2 (2), 105-120.
- Astra, I Made, Umiatin, dan Dian Ruharman. 2012. *Aplikasi Mobile Learning Fisika dengan Menggunakan Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Pendukung*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. 18 (2):174-180
- Atlewell, J. 2005. *Mobile Technologies and Learning*. London: Learning and Skills Development Agency.
- Basri, M dan Sumargono. 2018. *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Busran, Fitriyah. 2015. *Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android*. Jurnal TEKNOIF, 3 (1), 63
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dermawan, C. K. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran; Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Djamaluddin, Ahdar. dan Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran; 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan : CV Kaaffah Learning Center

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harahap, Nazaruddin Safaat. 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika.
- Kosasih, R. A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran; Mempengaruhi Motivasi, Hasil Belajar dan Kepribadian*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mulyana, Eueung. 2012. *App Inventor: Ciptakan Sendiri Aplikasi Androidmu*. Yogyakarta: ANDI.
- Nana Sudjana. 1991. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru
- Purnama, Rio Bagus. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Sma Pada Materi Usaha Dan Energi*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. 5(1): 63-74.
- Rahadi, M.R., Satoto, K.I., dan Windasari, I.K. 2016. *Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android*. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, 4 (1), 44-49.
- Ridha, Nikmatur. 2017. *Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian*. Jurnal Hikmah, 14 (1), 62-70.
- Rohmatul Haq, Maulana. 2017. *Pengembangan Media Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android Dalam Pembelajaran Biologi Pada Materi Struktur dan Fungsi Sel Penyusun Jaringan Tumbuhan dan Hewan Kelas XI SMA/ MA*. Lampung : Skripsi UIN Raden Intan
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada media Group.
- Smaldino, Sharon E. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*, Columbus: Pearson Merrill Prentice Hall
- Sodiawati, Im. 2018. *Sejarah Indonesia Paket C Setara SMA/SMK Kelas XI; Modul Tema 8*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*

dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Suryani, Nunuk. dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tanjung, Flores. dan Abdul Haris Nasution. 2015. *Telaah Kurikulum dan Pembelajaran Sejarah*. Medan : Universitas Negeri Medan

Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras

Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Lampung : Anugrah Utama Raharja

