DAPTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arusetya, D. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Syaraf dengan Menggunakan *Adobe Flash CS3* pada Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas. Thesis, UNIMED.

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Dahar, R. W. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.

Dale, E. 1946. *Audio-Visual Methods in Teaching.* New York : Dryden Press

Darwaman, D. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya Offset: Bandung.

Darmawati, Irda, S., Nurhasanah. 2014. Peningkatan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Word Square* pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X. *Biogenesis*, 11 (1): 31-36

Daryanto, 2009. Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif. Jakarta: AV Publisher.

Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Edyburn, D. 2010. Would You Recognize Universal Design for Learning if You Saw it? Ten Propositions for New Directions for The Second Decade of UDL. *Learning Disability Quarterly*, 33, 33–41.

El-Hussein, M. O. M., Cronje, J. C. 2010. Defining Mobile Learning in the Higher Education Landscape. *Education Technology and Society*, 13 (3): 12-21.

Emda, A. 2011. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Didaktika*, 12 (1): 149-162.

Farozi, A. 2014. Buku Saku Gerakan Pramuka Bilingual Berbasis Android, *KomuniTi*, 4 (2): 162-171

Floro, Nick. 2011. *Infoline Tips Tools and Intelligence for Trainers : Mobile Learning.* ASTD Press: Amerika.

Georgiev, T., Evgenia, G., Angel, S. 2004. M-Learning A New Stage of E-Learning. *International Conference on Computer Systems and Technologies- CompSysTech*, 4 (28): 1-5.

Hamid, A. 2007. Teori belajar dan pembelajaran. Medan: Unimed.

Hendel, D., & Harrold, R. (2004). Undergraduate student leisure interest over three decades. *College Student*, 38, 557–568.

Hening, P., Heru, N., Yuni, W. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Endokrin Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik MA. *Pendidikan Biologi*, 2 (3): 1-8.

Hidayah, N., Joko, W., Sulifah, A. H. 2015. Penerapan Pendekatan Paikem dengan Strategi Pq4r dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Pelajaran Biologi. *Pancaran*, 4 (1): 141-152.

Huda, a. A. 2013. *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. ANDI: Yogyakarta.

Isnaini, M., Indah, W., Resti, O. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Torso Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Di SMP Negeri 19 Palembang. Biota, 1 (1): 42-51.

Johnson, L., Adams, S., & Cummins, M. 2010. *The NMC horizon report: 2012 higher education edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.

Kemp, J. E., Dayton, D. K. 1985. *Planning Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.

Kibona, L., Garvas, M. 2015. Smartphones' Effects on Academic Performance of Higher Learning Students. *Multidisciplinary Engineering Science and Technology*, 2 (4): 777-784.

Kumar, S. 2013. E and M-Learning A Comparative Study. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*. 4 (3): 65-78.

Kurniawan, B. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Interaktif Berbasis *Mobile* Learning pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi. Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Laili, A., N. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Berbasis Pendekatan *Guided Discoveri* Materi Sistem Gerak Pada Manusia. Skripsi, UIN Sunan Kali Jaga.

Lestari, D. Penerapan Teori Bruner untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Simetri Lipat di Kelas IV SDN 02 Makmur Jaya Kabupaten Mamuju Utara. *Kreatif Tadulako Online*, 3 (2): 129-141.

Lubis, A. H., Manurung, B. 2010. Pengaruh Model dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar dan Retensi Siswa Pada Pelajaran Biologi Di SMP Swasta Muhammadiyah Serbelawan. Dikbio, 1 (3): 186-206.

Lubis, I. R. Jaslin, I. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA, *Inovasi Pendidikan IPA*, 1 (2): 191 – 201.

Mahnun, 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*; 37(1); 27-35.

Maniar, N., Bennett, E., Hand, S., Allan, G. 2008. "The Effect of Mobile Phone Screen Size on Video Based Learning". *Journal of Software*, 3 (4): 51–61.

Masruroh, R. D., Puguh, K., Meti, I. 2014. Studi Komparasi Pemahaman Konsep Sistem Pernapasan Manusia Melalui Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme tipe Novick Dipadu *Concept Map* dan Ceramah Bervariasi. *Bioedukasi*, 7 (1): 26-31.

Mayer, R., E. 2002. Rote Versus Meaningful Learning. *Theory into Practice*, 41 (4): 226-232.

Murhaini, S. 2016. *Menjadi Guru Profesional Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. LaksBang PRESSindo: Yogyakarta.

Mustika, Z. 2015. Urgenitas Media dalam Mendukung Proses Pembelajaran yang Kondusif. *Jurnal Ilmiah Circuit*, 1(1): 60-73.

Nurmasanti, K., Lesmono, A.D. 2013. Pengaruh Model Inkuiri Disertai Teknik Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar dan Retensi Hasil Belajar Fisika Kelas XI Dalam Pembelajaran Fisika di SMA Arjasa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2 (2): 251-256.

Oktiana, G. D. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi. Skripsi, UNY.

Oller, Rick. 2012. *The Future of Mobile Learning*. Educase center for Applied Reasearch: Louisville.

Ozdamli, F., Nadire, C. 2011. Basic Elements and Characteristics of Mobile Learning. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2 (8): 937-942.

Paramita, D., Erman, H., Lisa, D. 2013. Hubungan Kebiasaan Membaca Materi Biologi dengan Hasil Belajar Biologi Siswa SMP Bunda Padang. *Bung Hatta*, 2 (4): 1-11.

Prabowo, D. Y., Eko, S., Roni, S. 2016. Efektivitas Aplikasi Berbasis Android Menggunakan *Api Gesture* untuk Mengenal Aksara Korea, *Didaktikum*, 17 (2): 74-82.

Pradana, R. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan *Adobe Flash Profesional CS5*. Thesis, UNY.

Pranasiwi, O., Suratno., Muhammad, I. 2015. Pengembangan Aplikasi Kunci Determinasi Berbasis Android Pokok Bahasan Mamalia di SMA/MA (Application Development of Determination Key Based on Android

System Topic Mammals in SMA/MA). *Artikel ilmiah mahasiswa*, 2 (1): 1-7.

Prawidilaga, D. S. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Prensky, M. 2001a. Digital Natives, Digital Immigrants. *On The Horizon NCB University Press*, 9 (5).

Prensky, M. 2001a. Part II : Do They Really Think Differently? . *On The Horizon NCB University Press*, 9 (5).

Purwantoro, S. Heni, R., Achmad, T. 2013. Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android. *Politeknik Caltex Riau*, 1 (2): 177-185.

Rakhmadani, P. A., Sudarti, Ketut, M. 2015. Pengaruh Model *Discovery Learning* disertai Media Audiovisual terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar IPA Siswa di SMPN 11 Jember. *Artikel Ilmiah*, 2 (1): 1-4.

Ratno. 2012. *Teknologi Game Pengembangan Game 2D dengan Unity 3D dan Orthello Framework*. Yogyakarta: Amikom.

Rockinson, A. J., Jenifer, C., Kimberly, C., David, B. 2013. Electronic Versus Traditional Print Textbooks: A Comparison Study on The Influence of University Students' Learning. *Elsevier*, 6 (3): 259-266.

Rofi, N., Lina, H., Sumadi. 2014. Penerapan Model Pencapaian Konsep Berbantu Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sel Di SMA. *Unnes J. Biol.Education*, 3 (2): 193-200.

Sakat, A. A., Mohd, Z. M. Z., Muhamad, R.., Ahmad, A., Ahmad, N. A., Kamo, M. A. 2012. Educational technology media method in teaching and learning progress. *American Journal of Applied Sciences*, 9 (6): 874-888.

Saleh, A. R. 2016. Peran Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Kegemaran Membaca dan Menulis Masyarakat. *Pustakawa Indonesia*, 6 (1): 43-49.

Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada.

Sanjayati, A., Sulistiono, Dwi, A. B. 2015. Tingkat Kemandirian Belajar Siswa SMAN 1 Kediri Kelas XI MIA pada Model PBL Materi Sistem Reproduksi. *Seminar Nasional XII Pendidikan Biologi FKIP UNS*, 361-363.

Sarrab, M. 2012. Mobile Learning (M-learning) and Educational Environments. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3 (4): 71-84.

Satyaputra and Aritonang. 2014. *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Elex Media Komputindo: Jakarta.

Seniwati. 2015. Peningkatan Aktivitas, Sikap dan Hasil Belajar Biologi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri. *Nalar Pendididkan*, 3 (1): 317-321.

Slavin, R. E. 2008. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktek*. Jakarta: PT. Indeks.

Smith, S. D., Caruso, J. B. 2010. The ECAR study of undergraduate students and information technology. *Boulder, CO: EDUCAUSE Center for Applied Research*, 6.

Susilo, M. J. 2015. Analisis Kualitas Media Pembelajaran Insektarium dan Herbarium untuk Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah. *Ioedukatika*, 3 (1): 10-15.

Sousa, D. A. 2012. *Bagaimana Otak Belajar*. Jakarta: PT Indeks.

Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung : Alfabeta.

Sukmadinata, N., S. 2008. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sukmawati, F. 2016. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Biologi SMP Berbasis Android untuk Bekal Menghadapi UAN di SMP Islam Bakti 1 Surakarta. *Teknologi Informasi*, 11 (3): 1-7.

Sundayana, R .2014, *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Susilo, A. A. T. 2015. Aplikasi Pembelajaran pada Organ Tubuh Bagian dalam Manusia Berbasis Android. *JTI*, 7 (1): 1-12.

Tahar, I., Enceng. 2006. Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Pada Pendididkan Jarak Jauh. *Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 7 (2): 91-101.

Tjahyadi, M. P., Sinsuw, A., Tulenan, V., Sentinuwo, S. 2014. Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *Jurnal Teknik Informatika*: 4(2): 1-6.

Usman, M.U., (2005), *Menjadi Guru Profesional*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Widayati, T. U., Baskoro, A. P., Joko, A. 2015. Perbedaan Kemampuan Memecahkan Masalah dan Retensi Menggunakan Model PBL (*Problem Based Learning*) dan Ceramah Bervariasi pada Materi Keanekaragaman Hayati Indonesia. *Bio-Pedagogi*, 4 (1): 53-58.

Yuniarti, F., Dewi, P., Susanti, R. 2012. Pengembangan Virtual Laboratory sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada Materi Pembiakan Virus. *Unnes Journal of Biology Education*, 1(1): 27-35.

Yuniati, L. 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Efek Doppler Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Fisika Yang Menyenangkan. *JP2F*, 2 (2): 92-101.

Yunita, Y. E., Slamet, S., Joko, A. 2011. Penerapan Pendekatan Pengajaran Terbalik (Reciprocal Teaching) untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Biologi Siswa Kelas VII-G SMP N 5 Karanganyar. *Pendidikan Biologi*, 3 (2): 43-54.

Zaini, H. 2015. Karakteristik Kurikulum 2013 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). *Idaroh*, 1 (1): 15-31.