

## DAFTAR PUSTAKA

- Adobe Flash. Tersedia di <http://id.wikipedia.org/wiki/AdobeFlash>. Diakses pada 05/01/2019].
- Aldianto, Leo. Raafaldini, Mirzanti.dkk. (2018). Pengembangan science dan technopark dalam menghadapi era industri 4.0-sebuah studi pustaka. *Jurnal Manajemen Indonesia*, 18,1. E-ISSN : 2502-3703, P-ISSN :1411-7835
- Afifah Rahma. (2015). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa. *Jom Fisip Volume 2, No.2*. Hlm. 3&9.
- An Maulidi. “Manfaat Mobile Learning Bagi Pembelajaran” (On-line). Tersedia di:<http://animaulidi.blogspot.co.id/2014/07/manfaat-mobile-learning-bagi.html>. Diakses pada 05/01/2019.
- Apriyani, Neneng Kurnia. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI Sma Negeri 6 Bandar Lampung. *Skripsi*. Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Ari, Budi. 2012. Sejarah Singkat dan Perkembangan Adobe. Tersedia di <https://learningdesain.wordpress.com/2012/12/23/sejarah-singkat-danperkembangan-adobe/> [diakses 05/01/2019].
- Azhar Arsyad, “Media Pembelajaran”. Jakarta : Rajawali Pers. 2013.
- Azhar Arsyad. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta. P.T. Rajagrafindo Persada.
- Badan Standarisasi Nasional SNI 04-0225-2000, Persyaratan Umum Instalasi BSN. (2011) *Persyaratan Umum Instalasi Listrik 2011 (PUIL 2011)*, Jakarta: Badan Standar Nasional.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Damanik, Ericson. 2014. Pengertian Android Menurut Ahli. Tersedia di <http://liveintranet.blogspot.com/2004/02/pengertian-android-menurutpara-ahli.html/> [diakses 05-01-2019].
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Delkisyarangga, Bramantio. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Komponen Elektronika Daya (Elda) Di SMK. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

- Deni Darmawan. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Droid, Plc. 2018. "Belajar PLC Omron terbaik 2019 dan gratis beserta pemrograman", <https://www.plcdroid.com/2018/11/belajarplc.html?m=1> diakses pada 05 Oktober 2019 pukul 09.00
- Evolusi OS Android dari Versi 1.0 hingga 7.0 Nougat. Tersedia di <http://tekno.kompas.com/read/2016/10/17/19480037/evolusi.os.android.dari.versi.1.0.hingga.7.0.nougat?page=3.html> [diakses 05-01-2019].
- Fungsi Dari Adobe Air. Tersedia di <http://generasikelima.blogspot.com/2012/10/fungsi-dari-adobe-air.html> [diakses 05-01-2019].
- Gerlach & Ely dalam Ibrahim, 1997; Ibrahim *et.al* . , 2001). Media Pembelajaran.
- Goplc. 2019. "Pengenalan PLC dan contoh Penerapan pada dunia Industri", <http://youtu.be/ICUqtVA1A5I> diakses pada 01 Oktober 2019 pukul 10.27
- Haq, Maulana Rohmatul. 2017. Pengembangan Mobile learning (*m-learning*) berbasis android dalam pembelajaran biologi pada materi struktur dan fungsi penyusun jaringan tumbuhan dan hewan kelas XI SMA/MA. *Skripsi*. Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Hermawan, Candra Tommy. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di SMK Negeri 3 Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Huda, Nurul., & Rijanto, Tri. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Smart Relay Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di SMK Negeri 5 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 07 Nomor 03 Tahun 2018, 299-304. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Hujjah, Arbain. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Menggunakan *Edmodo* Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik Kelas XI (TITL) SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2017/2018. *Skripsi*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Hujair A.H. Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Kementrian pendidikan dan kebudayaan RI. 2013. *Sistem kontrol terprogram kelas XI*. Kemendikbud.
- Kresna, Ari. 2013. Pengembangan media pembelajaran simulator plc omron cpm2A berbasis computer menggunakan visual basic di SMK Negeri 3 Wonosari. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Nasution, Safrida. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Menggunakan *Schology* Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Pengukuran Listrik Kelas X (TITL) SMK Swasta Sinar Husni Medan. *Skripsi*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Panahatan. 2016. *Jobsheet Penggunaan dan Pengaturan Motor Listrik*. Medan : Universitas Negeri Medan.
- Pradipta, Anggara Puddya. 2013. Sejarah Perkembangan Adobe Flash. Tersedia di <http://puddyangga.blogspot.ca/2013/03/sejarah-perkembangan-adobeflash.html/> [diakses 05-01-2019].
- Sakti, Dwi Agung Panca. 2016. Pembuatan Dan Pemanfaatan Alat Trainer Instalasi Kendali Motor Listrik Berbasis *Programmable Logic Controller* (PLC) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Dasar Sistem Kontrol Di Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang. *Skripsi*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Saputra, Auriza. 2006. Rancang bangun sistem kontrol star/stop motor AC menggunakan PLC. *Skripsi*. Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
- Siti fatmawati. 2015. Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan *Adobe Flash Cs6* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Hidayah Semarang. *Skripsi*. Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Sriadhi. (2015). *Analisis Karakteristik Media Pembelajaran dan Motivasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal EducanduM, 08 (02). Pp. 37-47. ISSN 2086-3942 <http://digilib.unimed.ac.id/19470/> diakses pada Tanggal 05/01/2019.
- Sudaryono. Gaguk Margono. Wardani Rahayu. *Pengembangan Instrumen penelitian pendidikan*. Yogyakarta : Graha ilmu. 2013
- Sudjana. (2009). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugeng. 2015. Sejarah Android dan Nama-nama Versi Android. Tersedia di <http://woocara.blogspot.com/2015/02/sejarah-android-dan-nama-namaversi-android.html#ixzz3qx6FFRiO> [diakses 05-01-2019].
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. P.T. Bumi Aksara
- Sukartono. 2019. *Revolusi Industri 4.0 dan Dampaknya terhadap pendidikan di Indonesia*. Jawa Tengah : FIP PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Sukiman .2012.pengembangan media pembelajaran. Yogyakarta : Pedagogi

Susilana, Rudi, Riyana, Cepi. 2009. Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.  
<http://www.pengertianahli.com#/2014/07pengertian-media-dan-jenismedia.html>.

Tim Litbang Wahana Komputer. 2014. *Mudah Membuat Game Android Berbasis Adobe Air*. Semarang: Penerbit Andi.

Undang-undang sistem pendidikan nasional (sisdiknas) UU No. 20 Tahun 2003  
yogyakarta: Dharma Bakti. 2005.

W, Hermawan Rizki. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Simulator Lift Berbasis Plc Omron Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Kelas Xii Smk N 1 Magelang. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Wibwanto, Slamet. 2014. *Panduan Pemrograman PLC Omron menggunakan CX Programmer V 9.0*. Universitas Negeri Malang.

Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: kencana prenadamedia group. 2013.

Word, Hello. 2019. "Pengertian PLC dan contoh Penerapan pada dunia industri",  
<https://youtu.be/3ebN7qUj3UI> diakses pada 01 Oktober 2109 pukul 10.30

[www.kominfo.go.id](http://www.kominfo.go.id) dilansir pada tanggal 05/01/2019.

[www.goodnewsfromindonesia.id](http://www.goodnewsfromindonesia.id) dilansir pada tanggal 05/01/2019.

Yahya, Muhammad Amri. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Program Studi Keahlian Elektronika Industri Di SMK. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY