

BIBLIOGRAPHIE

- Arsyad.,Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baharuddin, Indra Daulay. 2017. *The Development Of Computer-Based Learning Media At a Vocational High School*. International Journal of Geomate. 12(30)
- Benoit,Nelly. 2011. *Cadre Europeen Commun De Reference Pour Les Langues : Apprendre, Enseigner, Evaluer*. Paris: Les Éditions Didier
- Berchoud,Marie. 2011. *La Conjugaison et Ses Piege*. Montréal :Archipoche.
- Dwi.Gian.2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas Xi Man 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi S1. Program Studi Pendidikan Akuntansi.Jurusan Pendidikan Akuntansi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Emzir. 2017. *Metodologi Peneitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitaif*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Fakhuridin,Ali, Sri Yamtinah, Riyadi.2019. *Implementation of Augmented Reality Technology in Natural Science Learning of Elementary School to Optimize The Students Learning Result*. Iternational Journal of Indonesian Education and Teaching. 3(1).
- Ibrahim. R. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Imelda. 2019. *Video-based Mobile Learning in EFL's Writing*. Jurnal Pendidikan Humaniora.7(4).
- Irwandy. 2013. *Penilaian Hasil Belajar*. Medan:Unimed Press.
- Marsha,Annisa. 2016. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Ipa 2 Sma Negeri 1 Sanden Bantul Dengan Media Permainan Monopoli Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi S1. Prodi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa Dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Massri,AP.2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash Cs4 Profesional Berbentuk Game Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Dan Keuangan Kelas Xi Smkn 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi S1. Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Bahasa Dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Maribe .Robert Branch. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Aproche*. USA: Spinger
- Musahrain. 2016. *Developing Android-Based Mobile Learning as a Media in Teaching English*. International Conference In Teacher Traning and Education Sebelas Maret University. 2(1).
- Majid, Abdul. 2012. *Mobile Learning*. Makalah. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia
- Niken, Sangaji. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Menulis Narasi*. Jurnal Bahasa ,Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Satra Indonesia. 2(2).
- Nurdyansyah dan Eni Faryarul. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center Sidoarjo.
- Nurjamal, Daeng, Warta Sumirat dkk. 2017.*Terampil Berbahasa*. Bandung : Alfabeta.
- Nurul,Azizah.2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Menjelaskan Pemasangan Komponen Dan Sirkuit Programmable Logic Controller (PLC) Untuk SMK*. Skripsi S1 Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika Jurusan Pendidikan Teknik Elektro. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Perdi, Siti dan Alice Armini. 2010. *Mille Chemins Créatifs Pour Enseigner Le Français*. Yogyakarta : UNY Press.
- Puji, Rusita, Juju Juangsih, Linna Meilia. 2018. *Teknik Word Flow Game Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang*. Jurnal UPI. 3(1) : 39.
- Said,Khaeruddin, Ade Kurniawan, Oey Anton. *Developping of Media-Based Learning Using Android Mobile Learning*. Journal of Theoretical and Applied Informaion Technology.96(3)
- Setyantoko ,Maranthika. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Atletik Untuk Siswa Smp Kelas VII*.Skripsi S1. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suherman, A. 2005. *Psichologuistik*. Bandung. Program Pendidikan bahasa Arab FPBS UPI.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Togatorop, Erikson. 2015. *Teaching Writing with a Web Based Collaborative Learning*. Inernaional Journal of Economies and Financial Issues. 5



THE
Character Building
UNIVERSITY

SYTOGRAPHIE

Android Developer. *Android Studio*. Disponible sur: <http://developer.android.com/sdk/>. Consulté 16 août 2019

Bossoto. Antonin Idriss. 2017. *Apports de l'utilisation du téléphone mobile multifonctions dans les pratiques pédagogiques en contexte universitaire*, Adjectif. Disponible sur <http://www.adjectif.net/spip/spip.php?article440> . Consulté 24/10/2019.

Romi, Satria Wahono. 2006. *Aspek dan Kreteria Penilaian Media Pembelajaran*. Disponible sur : <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dankreteriapenilaianmedia-pembelajaran/> . Consulté 22 Août 2019.

