

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*. Dalam CBIS Journal, Volume 3 No 2: 79
- Alberti F. Sciascia S., and Poli, A, (2004). *Entrepreneurship education: Notes on an ongoing debate*. 14th Annual IntEnt Conference University of Napoli Federico II Italy.
- Amrulloh Rizki, dkk. 2013. *Kelayakan teoritis media pembelajaran multimedia interaktif materi mutasi untuk SMA*. FMIPA. UNESA. Semarang
- Anggraini, dkk. 2018. *Pengembangan Berbasis Android Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengucapan Pada Mahasiswa*. Journal of Computer Engineering System and Science, Volume 3 Nomor 1. p-ISSN: 2502 - 7131/e-ISSN: 2502 - 714x
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran (edisi revisi)*. Jakarta: PT Taja Grafindo Persada.
- Arindiono&Ramadhani. 2013. *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD*. JURNAL SAINS DAN SENI POMITS. Vol. 2, No.1. 2337-3520 (2301-928X Print)
- Buchori & Setyawati. 2015. *Development Learning Model of Charactereducation Through E-Comic in Elementary School*. International Journal of Education and Research. Vol. 3 No. 9
- Budi & Fensi.Fabianus. 2018. *Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Dalam Menumbuhkan Minat Berwirausahaan*. Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan. Volume 2 Nomor 1. p-ISSN: 2581-2718/e-ISSN: 2620 – 3480
- Chalijah Hasan. 1994. *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Al-Ikhlash
- Darmawan, Deni. 2014. *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran (Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran)*. Yogyakarta: Gaya Media
- Darwan Syah, dkk. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Diadit Media.
- Djafar, Tengku. (2001). *Kontribusi Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi.
- Dwiyogo, Wasid D. 2013. *Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media.
- Diani.Dini Rahma, dkk. 2019. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menulis Cerpen Berbasis Android*. Jurnal Bahasa, Sstra dan Pengajarannya. Volume 7 Nomor 2.

- Falah, Iwan, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Dalam Jurnal Lingkar Widya Swara Edisi 1 No. 4
- Fitriati, R., & Hermiati, T. (2010). *Entrepreneurial Skills and Characteristics Analysis on the Graduates of the Department of Administrative Sciences*. FISIP Universitas Indonesia. *Journal of Administrative ScienceS & Organization*, p. 262-275
- Gilski, Przemyslaw & Jacek Stefanski. 2015. *Android OS; Review*. *Gdansk University of Technology, Faculty of Electronics, Telecommunications and Informatics, Department of Radio Communication Systems and Networks, ul. Gabriela Narutowicza 11/12, 80-233 Gdansk, Poland*
- Hasni. 2018. *Urgensi Pendidikan Kewirausahaan Dalam Menghasilkan Kewirausahaan Muda Dari Perguruan Tinggi*. *Jurnal Ekspose*. Volume 17. Nomor 2. p-ISSN: 1412 - 2715/e-ISSN: 2616 - 4412.
- Ibraim. 2017. *Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) dengan Kooperatif (Make - A Match) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*. *Jurna; Suara Guru*. Volume 3 Nomor 2.
- Jazuli, Muhammad, dkk. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif*. *Jurnal Lensa*. Volume 7 Jilid 2
- Linan, F. (2004). *Intention-based models of entrepreneurship education*. *Piccola Impresa/Small Business*, Iss. 3: 11-35
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Mohamad, N., Lim, H.E., Yusof, N., & Soon, J.J. (2015). *Estimating the effect of entrepreneur education on graduates' intention to be entrepreneurs*. *Education + Training*, p. 874-890.
- Muhammad Uzer Usinan. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyono Abdurrahman. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nadhifah Zidni Rifki. 2020. *Pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan materi wirausaha kerajinan dengan inspirasi produksi lokal nonbeda siswa kelas X SMAN 19 Surabaya*. *Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya

- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Pardosi dan Sibuea. 2015. *Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif (Mpi) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Belajar Biologi*. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan. Vol. 2, No. 1. p-ISSN: 2355-4983; e-ISSN: 2407-7488
- Purwono. Joni, dkk. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Pacitan*. Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Jurnal Vol.2, No.2
- Sadiman, A.S., R. Raharjo., Anung, H., dan Rahardjito. 2014. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saroni, Mohammad. 2012. *Mendidik & Melatih Entrepreneur Muda*. Jakarta: Arus Media
- Shofiyah.Sari.2016. *Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPNN 3 Kepanjen Malang*. UIN MMI: Malang
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono, 2013. *Statistika untuk Penelitian*, cetakan ke 23, penerbit Alfabeta, Bandung.
- Suryani. Nunuk. 2016. *Utilization of Digital Media to Improve the Quality and Attractiveness of the Teaching of History*. Proceeding The 2nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University. Volume 2 Number 1 2016 ISSN : 25002 – 4124
- Suwarti, dkk. 2019. *Interactive Multimedia Development in Social Sciences Subject of Disaster Material at Grade IV SDN: (Public Elementary School) No.024183 East Binjai on 2017/2018*. Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal. Volume 2, No 1. e-ISSN: 2655-1470 (Online), p-ISSN: 2655-2647 (Print)
- Tafonao Talizaro. 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol.2 No.2. ISSN 2549-1725 (p) / 2549-4163 (e).
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif Kosep, Landasan, dan Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Tri Kurniawan.Muhammad Fahmi & Rohmani.Lisa. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan (Studi Kasus Kelas XI APKM SMK Muhammadiyah 3 Singosari Materi Aspek Organisasi)*. Universitas Negeri Malang

- Utomo, dkk. 2020. *Android-Based Comic of Biotechnology for Senior High School Students*. International Journal Of Scientific & Technology Research. Volume 9, Issue 03. Issn 2277-8616
- Wahyudiono.Andhika. 2016. *Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Pengalaman Berwirausaha, Dan Jenis Kelamin Terhadap Sikap Berwirausaha Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Surabaya*. Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan. Volume 4 Nomor 1.
- Wiana. 2017. *Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning*. The 2nd International Joint Conference on Science and Technology (IJST). IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series 953 (2018) 012024. doi :10.1088/1742-6596/953/1/012024. IOP Publishing
- Wibowo, Agus. 2011. *Pendidikan kewirausahaan (Konsep dan strategi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Zainal, Arifin Ahmad. 2012. *Perencanaan Pembelajaran : dari Desain Sampai Implementasi*. Jakarta: Pedagogia

