

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus S. Suryobroto. (2001). Diktat Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Pendidikan jasmani. Yogyakarta: FIK –UNY. Andi. (2013). *Android Programming With Eclipse*. Semarang :Wahana Komputer.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar ,Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta :Rajawali,
- Bima, I. S. T. S. (2017). E-Test Berbasis Web Untuk Meningkatkan Efisiensi Proses Evaluasi Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 7(2). Diakses dari <http://zultogalatp.wordpress.com/2013/06/15/bukuinstructional-design-the-addie-approach-robert-maribe-branch/>
- Borg & Gall.(1898). *Educational Research An Introduction*. New York :Longman.
- Chaeruman, (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta : PT. Remaja Rosdakarya
- Daryanto., (2016) , *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media,
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru & Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta :Rineka Cipta
- Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta ;Pustaka Belajar.
- Endang Mulyaningsih. (2011). *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Kustandi, C & Sutjipto, B. (2011). *Media Pendidikan Manual dan Digital*. Bogor :Ghalia Indonesia
- Mulyanta, L. M., (2009), *Media Pembelajaran*. Yogyakarta :Universitas Atmajaya
- Nazruddin, Safaat. H., (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung :Informatika
- Praptono, F. (1997), *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Ikip Yogyakarta
- Putri Ayu Dyah Vitaloka. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Computer Based Instruction (CBI) Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK Koperasi Yogyakarta* :Skripsi FE UNY. <https://eprints.uny.ac.id/34592/1/SKRIPSI.pdf> Diakses pada 30

Oktober 2020.

Rohmi, Julia P.(2013). Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X (Online).*Jurnal-Online.Um.Ac.Id*. Diakses pada 28 oktober 2020.

Rusman .(2013).*Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesional Guru Abad 21*.Bandung:Alfabeta

Satya Putra dan Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia

Syaodih Nana Sukmadinata.(2009).*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,

UU 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.jakarta.

Yektyastuti,R.& Ikhsan, J.(2016).*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Siswa SMA*.*Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88-99.

Wiroatmojo & Sasonodiharjo.,(2002) .*Media Pembelajaran*,. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia.

Zainal Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Zuliana dan Irwan Padli. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal*. IAIN Sumatera Utara Medan (hlm2-4).

[http://www.pdiilipi.go.id/wpcontent/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-\\_SNIf-2013.pdf](http://www.pdiilipi.go.id/wpcontent/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-_SNIf-2013.pdf). Diakses pada 9 Oktober 2020