

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, A. S. 2013. Pengembangan Aplikasi *Mobile Learning* MEDUSA Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Materi Struktur dan Fungsi Sel di Sekolah Menengah Atas. *Skripsi*. Semarang: Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Negeri Semarang.
- Asep, J. 2008. Evaluasi Pembelajaran. Multi Pressindo, Yogyakarta.
- Azhar, A. 2006. Media Pembelajaran. Rajawali Pers, Jakarta.
- Beny, A. P. 2014. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE. Prenada Media Group, Jakarta.
- Darmawan, D. 2011. Teknologi Pembelajaran. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Dwi, G. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akutansi Kelas XI". *Skripsi*. FE UNY.
- Eko, P. W. 2009. Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Emzir. 2012. Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif Dan Kualitatif. Rahawali Pers. Jakarta.
- Hanafi, H. F. dan K. Samsudin. 2012. Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-based Learning Application on Undergraduates' Learning. *IJACSA (International Journal of Advanced Computer Science and Applications)*.3(3): 1-5.
- Hari, S. 2016. Konsep Penerapan Fisika SMA/MA Kelas XI. Bumi Aksara, Jakarta.
- Jerry, R. M., I. D. P. Nyeneng dan W. Suana. 2016 . Pengembangan Modul *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. Jurnal FKIP Universitas Lampung.
- Kencana, M. 2016. Pengaruh Penggunaan Alat Laboratorium Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 8 Banda Aceh Pada Pokok Bahasan Pengukuran. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1): 287-291.

- Lukman dan Ishartiwi. 2014. Pengembangan Bahan Ajar dengan Model Mind Map untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 2 (1): 1-12.
- Muhammad, T. H. 2010. Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Mobile (*Mobile Learning*). <http://MobileLearning-2014-Tamimuddin-P4TK-Matematika.pdf>. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2016.
- Mulyaningsih, E. 2011. *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- O'Maley, C. 2005. Guidelines for Learning Teaching Tutoring in a Mobile Environment, *Jurnal MOBIlearn*, 1(1): 22-32.
- Pujiasih, E. 2020. Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemic Covid-19 ." *Ide Guru : Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5(1) : 42-48.
- Purwanto, S., R. Heni, dan T. Achma. 2011. Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base SERVICE (LBS) Berbasis An DROID. *Jurnal Poloteknik Caltex Riau*. 1(2) : 171-179.
- Safaat, N. 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile Learning Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika, Bandung.
- Samudra. 2014. Permasalahan-Permasalahan yang Dihadapi Siswa SMA di Kota Singarajadalam Mempelajari Fisika. *e-Journal Program PascasarjanaUniversitasPendidikan Ganesha*. 4(1): 1-7.
- Siti, F., Y. Mufti . 2014 Pengembangan Media Pembelajaran Ipa-Fisika *Smartphone* Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa. *Jurnal J. Kaunia*. 10(1) : 59-64.
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta Bandung.
- Suharismi, A. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Suyanto, Eko, dan Sartimen. 2009. Pengembangan Contoh Lembar Kerja Fisika Siswa Dengan Latar Permintaan Bekal Awal Ajar Tugas Studi Pustaka dan Ketrampilan Proses untuk SMA Negeri 3 Bandar Lampung .Prosiding Seminar National Pendidikan 2009. Bandar Lampung. Unila

- Tim. EMS. 2015. Pemrograman Android dalam Sehari. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Tri, I. 2013. Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. Jurnal ,jurnal SIMETRIS. 3(1) : 25-30.
- Yuni, Y. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. Seminar Nasional Pascasarjana X. ITS, Surabaya.
- Wahono, R.S. 2006. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. RomiSatriaWahono.Net. (<https://romisatriawahono.net/2006/06/21/> diakses 16 Januari 2020).
- Woodill, G. 2010. The Mobile Learning edge : Tools and technologies for developing your teams. McGraw HILL Professional, New York.

