

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe AIR. Tersedia di https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Integrated_Runtime diakses pada 21 juli 2020
- Adobe Flash. Tersedia di https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash diakses pada 21 juli 2020
- Aplikasi berbasis android. Tersedia di <file:///C:/Users/Acer/Downloads/338954847-Apa-Itu-Aplikasi-Berbasis-Android.pdf> diakses pada 21 juli 2020
- Arsyad Azhar (2013) *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Bambang Warsita (2010) *Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif*. Jurnal Teknodik, 14 (1), 62 – 73.
- Daftar versi android. Tersedia di https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_versi_Android diakses pada 21 juli 2020
- Evolusi android dari cupcake hingga pie. Tersedia di <https://tekno.kompas.com/read/2018/10/30/06490017/menengok-10-tahun-evolusi-android-dari-cupcake-hingga-pie-?page=all> Diakses pada 27/06/2020
- Hamdi, Gani., dan Krisnawati (2011) Membangun Aplikasi Android “Pembelajaran Psikotes” Menggunakan APP Inventor. Jurnal Dasi, 12(4), 37 – 41.
- Karakteristik android. Tersedia di <https://zonaprogramer.wordpress.com/2016/05/17/karakteristik-android/> diakses pada 21 juli 2020
- Konsep pembelajaran di sekolah menengah kejuruan . Tersedia di <https://psmk.kemdikbud.go.id/konten/1869/konsep-pembelajaran-di-sekolah-menengah-kejuruan> Diakses pada 27/06/2020
- Margono (2010) *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Munadi, Yudhi (2016) *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Cipayung : Gaung Persada (GP) Press.
- Musfiqon HM (2012) *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya.
- Pengertian dan perkembangan adobe flash. Tersedia di <http://www.votecamejo.com/technology/adobe-flash-pengertian-dan-perkembangannya/> diakses pada 21 juli 2020
- Pengertian android menurut para ahli. Tersedia di <http://pusatinformasiandroid.blogspot.com/2017/04/pengertian-android-menurut-para-ahli.html> diakses pada 21 juli 2020
- Pengguna Internet di Indonesia tersedia di <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia> Diakses pada 27/06/2020

Pengguna Internet Indonesia di dominasi milenial. Tersedia di <https://inet.detik.com/telecommunication/d-4551389/pengguna-internet-indonesia-didominasi-milenial> Diakses pada 27/06/2020

Purnama, Rio B. Feriansyah S., dan Chandra E (2016) *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika SMA Pada Materi Usaha dan Energi*. FKIP Unila Lampung.

Rahmaibu, Farida H. Farid A., dan Fitria D P (2016) *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn*. Jurnal Kreatif.

Rata-rata waktu berinternet orang Indonesia. Tersedia di <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/indonesia-habiskan-hampir-8-jam-untuk-berinternet> Diakses pada 27/06/2020

Singgih Yuntoto (2015) *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih [Skripsi]*. Yogyakarta (ID) : Universitas Negeri Yogyakarta.

Sistem operasi. Tersedia di [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)) diakses pada 21 juli 2020

Sriadhi, S. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan.

Sugiyono (2016) *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono (2017) *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

Suryani, Nunuk. Achmad S., dan Aditin P (2018) *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Undang-undang tentang pendidikan sekolah menengah atas. Tersedia di <https://sipuu.setkab.go.id/PUUdoc/7308/UU0202003.htm> Diakses pada 27/06/2020

