

DAFTAR PUSTAKA

- Persero), PLN. (2010). *Standar Konstruksi Jaringan Tegangan Rendah Tenaga Listrik (Buku 3)*. Jakarta.
- Baharuddin. (2017). Interactive Courseware For Supporting Learners Competency in Practical Skills 8. *Turkish Online Journal of Educational Techonology* .
- Baharuddin. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SMK Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Vol 4 No. 1* , 27-28.
- Baharuddin. (2017). The Development Of Computer-Based Learning Media At A Vocational High School. *Geomate Journal* .
- Baharuddin, d. (2018). Dilemma Between Applying Coherent Principle and Signaling Principles In Interactive Learning Media. *The Open Psychology*.
- Developer, G. (2016, December). Android Developer Fundamentals Course. hal.1.
- Haq, M. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning (M-Learning)* Berbasis *Android* dalam Pembelajaran Biologi pada Materi Struktur dan Fungsi Sel Pwnyusun Jaringan Tumbuhan dan Hewan Kelas XI SMA/MA.
- Harjanto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Izham, D. (2013). Dipetik Maret 2019, dari Cara Cepat Belajar Adobe Flash: <http://blog.jasamultimedia.com>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia(2013).*Gardu Induk* . Jakarta.
- Maranthika. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning berbasis Android dalam Pembelajaran Atletik untuk Siswa SMP Kelas VII.
- Miarso, Y. (2009). *Menyemahi Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Milfayetty, S. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Pps Unimed.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mustaqim, I. (2015, April 01). *Google*. Dipetik Januari 5, 2019, dari Staffnew.uny.ac.id: <http://staffnew.uny.ac.id/upload/198104152015041002/pengabdian/modul-pelatihan-media-pembelajaran-adobe-flasheko.pdf>
- Purba, E. (2015). *Filasafat Pendidikan*. Medan: Press Unimed.

- Rahmelia, L. (2017). Perancangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Sistem Operasi di STMIK Indonesia Padang. *Jurnal Informatika Vol 11, No. 2*, 2.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Setyantoko, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dalam Pembelajaran Atletik untuk Siswa SMP Kelas VII.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: KENCANA.
- Sriadhi. (Desember 2015). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran dan Motivasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Menengah Keatas. 37-47.
- Sriadhi. (2018). Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran. 1-14.
- Sudaryono. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Syarif, K. (2017). *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Press Unimed.
- Syarifudin, M. K. (2017). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Menggunakan Adobe Flash CS6 Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika .
- Wikipedia. (2019, Januari 03). Dipetik Desember 2018, dari Google: [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))