

DAFTAR RUJUKAN

- Aaron Jibril. 2011. *Jurus Kilat Jago Adobe Android*. Bekasi: Dunia Komputer.
- Ades, Sanjaya. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta
- Ahmad Susanto. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media
- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Amelisa Friwati. 2016. "Perancangan dan pembuatan media pembelajaran cd interaktif berbasis macromedia director mx pada Mata pelajaran simulasi digital kelas x jurusan Teknik audio video di smk negeri 1 padang ". Skripsi tidak diterbitkan. Padang : FKIP UPI YPTK PADANG.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ariyati, S. dan Misriati, T. 2016. Perancangan animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI II(1): 116-121*. Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*.
- Asman, Veny, Menrisal Menrisal, and Rahmatul Husna Arsyah. "Perancangan Modul Interaktif pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa SMK Kelas X." *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA" YPTK" PADANG (2020): 10-17*.
- Aswara, Citra Putri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas." *JURNAL FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN 1.2*
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar, Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*: Jakarta. Pt Raja Grafindo Persada.
- Cecep Kustadi dan Bambang Sutjipto. 2002. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.
- Delianti, Vera Irma. Pengembangan CD multimedia interaktif mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi kelas X SMA Negeri 2 Bukittinggi.

- Jurnal teknologi informasi dan pendidikan vol 7 No. 2 September 2014 (2014):193-199.
- Dodit Suprianto dan Rini Agustina, 2012, Pemrograman Aplikasi Android. MediaKom : Yogyakarta.
- Efmi Maiyana. 2018. Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. Jurnal Sains Dan Informatika V4.II (54-67)
- FATIMAH, S. N. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK SISWA KELAS XI TKJ DI SMK TUNAS TEKNOLOGI BEKASI (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Irianto, Agus. (2014). Statistik Konsep Dasar, Aplikasi dan Pengembangannya Edisi Kedua: Jakarta.Kencana.
- Jumbilee Enterprise. 2007. Buku Latihan Animasi Making Dengan Android CS3. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–75.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bangbang. 2013. Media Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia
- M, Ngalim. Purwanto. (2010). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Martinis Yamin. 2007. Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Menrisal, Menrisal, and Harmi Maidwi Putri. "Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pemrograman Dasar." *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA" YPTK" PADANG* (2018): 21-30.
- Molenda, M. In search of the elusive ADDIE model. *Pervormance improvement*, 42 (5), 34-36. Submitted for publication in A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's, *Educational Technologi: An Encyclopedia*. Copyright by ABC- Clio, Santa Barbara, CA, 2003
- Munif, Abdul. dkk. 2013. Simulasi Digital Jilid 2. Jakarta: Kementrian Pendidikan & Kebudayaan.
- Mulyatiningsih, E. 2016. pengembangan-model-pembelajaran.pdf. Retrieved September 30, 2017

- Nurhayati, N., Yuliawati Yunus, and Astri Indah Juwita. "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan." *Jurnal PTI (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia" Yptk" Padang* (2021): 45-56.
- Perbawa, I. G. B., Adiarta, A., & Ratnaya, I. G. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smartphone Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas WAN. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*.
- Pranowo, Galih. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script*. Penerbit : Andi.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Roza, I., Menrisal, M., & Yunus, Y. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Dasar Kreatifitas Berbasis Android (Studi Kasus Kelas X SMK Negeri 7 Padang). *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA" YPTK" PADANG*, 93-99.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sadiman, Arief. et. al. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Safaat, Nazruddin. (2015). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Palasari.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Sukmadinata. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Susilana Rudi dan Riyana Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.