

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- . 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Bagus Eko Pambudi. 2015. *Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Pengolahan Citra Digital Berbasis Android Kelas XI Multimedia SMK Negeri 4 Padang Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi tidak diterbitkan. Padang: Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
- Eko Prasetya. 2017. *Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Android Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMKN 6 Padang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi tidak diterbitkan. Padang: Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
- Irman Maulana. 2014. *Pemrograman Game dengan Action Script 3.0 Pada Adobe Flash CS6..* Yogyakarta : Penerbit ANDI.
- Nurul Anggraeni. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- <http://www.android.com/about>. Karakteristik *Android* . diakses pada 9 September 2017
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- . 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

## Angket Validasi