

## DAFTAR RUJUKAN

- Andi, Novianto. (2017). *Simulasi dan Komunikasi Digital*. PT Gelora Aksara Pratama: Erlangga.
- Armilia, Riza., & Handayani. (2014). Pengembangan Handout Pengajaran Writing II Berbasis Process Genre-Based Approach Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Dalam Penulisan Tugas Akhir. *Jurnal Pelangi*, Vol 6 No.2 Halaman 120-134.
- Arief S, dkk. (2013). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bagus, Eko Pambudi. (2015). *Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Pengolahan Citra Digital Berbasis Android Pada Kelas XI Multimedia SMK Negeri 4 Padang Tahun Ajaran 2015/2016*. Padang: Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Daflen, Dian Erata. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Eclipse Pada Android Untuk Mata Pelajaran Produktif Instalasi Jaringan Komputer untuk Kelas XI TKJ Semester Genap SMKN 1 Sawahlunto TahunAjaran 2014/2015*. Padang: Universitas Putra Indonesia "Yptk" Padang.
- Diat prasojo Latif & Riyanto, 2011. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Dodit, Suprianto., & Rini, A. (2012). *Pemograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: MediaKom.
- Hastuti, dkk. (2015). Pengembangan Modul IPA Terpadu Berbasis Masalah Dengan Tema Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Inkuiri*, Vol 4, No. 3.
- Heni Noryati. (November 2014). Efektifitas Media Power Point Pada Pembelajaran Bidang Studi Bahasa Indonesia Di SDN Ngelang 02 Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun 2014/2015. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol 02, hal 106-113.
- <http://www.android.com/about>. (2017, September 9). *Karakteristik Android*.
- Irman Maulana, (2014). *Belajara Adobe Flash* . Bandung: Alfabeta.
- Kustandi, Cecep., & Sutjipto, Bambang. (2011). *Media Pembelajara : Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

- M, Ngalim. Purwanto. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mudjijo. 1995. *Tes Hasil Belajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nazruddin, Safaat. (2015). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Palasari.
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, 2012. *Media Pembelajaran dalam pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D )*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang No 20 . (2003). *Sistem Pendidikan Nasional Pasal 2*.
- Wina, Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yudha, Yudhanto., & Ardhi, Wijayanto. (2017). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android Dengan Android Studio*. Jakarta: Gramedia.