

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe Creative Team. 2012. *Adobe Flash Professional CS6 Classroom in a Book*. United State of America : Adobe Press.
- Anggraeni, Retno Dian & Rudy Kustijono. 2013. *Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android*. Jurnal Pendidikan Fisika dan Aplikasinya (JPFA) Vol 3 No 1, Juni 2013. ISSN: 2087-9946
- Arief, Rifana dan Umniati, Naeli. 2012. *Pengembangan Virtual Class Untuk Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan kejuruan Universitas Negeri Yogyakarta Volume 21, nomor 2, edisi Oktober 2012.
- Arifin, Z. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Irin A. D. Sumarni, Ria. A., dan Dasmo. 2016. *Modul Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.
- Bohang, F. K. 2016, *Evolusi OS Android dari Versi 1.0 hingga 7.0 Nougat*. TeknoKompas, (<https://tekno.kompas.com/read/2016/10/17/19480037/evolusi.os.android.dari.versi.1.0.hingga.7.0.nougat?page=all>. Diakses 11 Juli 2017).
- Delkisyarangga, B. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Komponen Elektronika Daya (Elda) Di SMK* [skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- [FT] Fakultas Teknik. 2015. *Buku Panduan Skripsi dan Non Skripsi*. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Firly, Nadia. 2018. *Create Your Own Android Application*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Heriyanto, T. 2014. *Indonesia Masuk 5 Besar Negara Pengguna Smartphone*. DetikINET, (<http://inet.detik.com/read/2014/02/03/171002/2485920/317/indonesia-masuk-5-besar-negara-pengguna-smartphone>, diakses 2 Desember 2018).
- Huda, Arif A. 2013. *Livecoding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Husnaini, Azizah Nurul. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Menjelaskan Pemasangan komponen dan Sirkuit*

- Programmable logic controller (PLC) untuk SMK*[skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- MADCOMS. 2013. *Adobe Flash CS6 Mahir Dalam 7 Hari*. Yogyakarta: penerbit ANDI.
- Murti, Arika A.W. 2017. *Pengembangan Media Berbentuk Game Interaktif Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pelajaran Akuntansi Kelas X SMKN 1 Godean Tahun Ajaran 2016/2017* [skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma.
- Mustaji dan sujarwanto. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Desain Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2009. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, Benny A., 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Rahmayani, I. 2015. Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia. Kominfo, (https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media, diakses 2 Desember 2018)
- Sadiman, Arief S. (dkk). 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Setyosari, P. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, E., dan Nara, H. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyanta, L., dan Sukardjo, M. 2018. *Adjusted Framework of M-Learning in Blended Learning System for Mathematics Study Field of Junior High School Level VII*. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Walter Dick, Lou Carey, James O'Carey. 2009. *The Systematic Design Of Instruction*, 7th Editions, Pearson Education Ltd. London.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.