

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai, & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Sinar Baru Algensindo.
- Arista, F. S., & Kuswanto, H. (2018). Virtual physics laboratory application based on the android smartphone to improve learning independence and conceptual understanding. *International Journal of Instruction*, 11(1), 1–16.  
<https://doi.org/10.12973/iji.2018.1111a>
- Astiningsih, A. D., & Partana, C. F. (2020). Using android media for chemistry learning construction of motivation and metacognition ability. *International Journal of Instruction*, 13(1), 279–294.  
<https://doi.org/10.29333/iji.2020.13119a>
- Clark Quinn. (2000). *Mobile Learning*. The Mc Graww-Hill Companies.
- D Daryanto. (2013). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Hermawan S, & Stephanus. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Andi Offset.
- Liliarti, N., & Kuswanto, H. (2018). Improving the competence of diagrammatic and argumentative representation in physics through android-based mobile learning application. *International Journal of Instruction*, 11(3), 106–122.  
<https://doi.org/10.12973/iji.2018.1138a>
- Mabruri, H., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Science Mobile Learning Media to Improve Primary Students Learning Achievements. *Journal of Primary Education*, 8(1), 108–116.
- Maulana, I. T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Mata Diklat Jaringan Dasar. *Indonesian Journal of Computer Science*, 6(1), 96–108. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v6i1.4>
- Munir, D. and M. I. (2009). *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Alfabeta 24.
- Nealbert Calimag, J. v, Anne Miguel, P. G., Conde, R. S., & Aquino, L. B. (2014). 14. *Eng-Ubiquitous Learning Environment Using Android-Luisa B. Aquino*. 2, 119–128. [www.impactjournals.us](http://www.impactjournals.us)

- Rahmat Rahmat, & Dedy Irfan. (2019). *RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR DI SMK*. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- SAIFUDIN, N., & CHENDRA WIBAWA, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android untuk Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMKN 2 Lamongan. *It-Edu*, 3(01).
- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian Dan Pengembangan*, 2(7), 1008–1016.
- Sholikhah, A. (2016). Statistik Deskriptif dalam Penelitian Kualitatif. *Komunika*, 10(2), 342–362.
- Sutama. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Fairuz Media.
- Tsung-Yen Chuang, & Wei-Fan Chen. (2007). Effect of Digital Games on Children's Cognitive Achivement. *Journal of Multimedia*, 2(5), 27–30.
- Wibawa, S. C., Cholifah, R., Utami, A. W., & Nurhidayat, A. I. (2018). Creative Digital Worksheet Base on Mobile Learning. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 288(1).  
<https://doi.org/10.1088/1757-899X/288/1/012130>
- Wibawa, Setya Chendra, & dkk. (2018). *Development of Vocational Interactive Multimedia based on Mobile Learning*. 288.
- Yusuf, F. E., Kamdi, W., & Patmanthara, S. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Produktif TKJ di SMK Widayagama Malang*. 650–654.