

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2009. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Ally, Muhamed. (2009). *Mobile learning: transforming the delivery of education and training*. Québec: AU Press
- Aprianti, Lisa. (2011). *Implementasi Mobile Learning Sebagai Media Bantu Pembelajaran Untuk Mendukung Ujian Nasional Tingkat Smp Berbasis Android Di Smp N 1 Klaten*. Skripsi: Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Attewell, Jill., Savill-Smith, Carol. & Douch, Rebecca. (2009). *The impact of mobile learning Examining what it means for teaching and learning*. London: LSA.
- Azwar, Syaifuddin, MA. 2004. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Starategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi Oktiana, Gian. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas Xi Man 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta
- Herlina. 2010. *Minat Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawan S, Stephanus. 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Huda, Arif Akbarul. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI
- IDC (International Data Corporation). (2015). *Smartphone OS Market Share, Q3 2015 yang diakses melalui <http://www.idc.com/prodserv/smartphoneos-market-share.jsp> yang diakses pada 08 Februari 2016*
- Idrus, Muhammad DR. M.Pd. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: Erlangga
- Lee, W.-M. (2011). *Beginning Android Application Development*. Indiana: Wiley Publishing.
- Mulyaningsih, Endang. (2011). *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mulyana, Eueung. 2012. *App Inventor: Ciptakan Sendiri Aplikasi Androidmu*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nurjayanti, Amalia Ima.(2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta
- Rahman Saleh, Abdu dan Muhib Abdul Wahab. 2004. *Psikologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Prenada Media.
- Rohim, Abdul. 2011. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI*. Skripsi: UIN Jakarta. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/357/1/ABDUL%20ROHIM-FITK.pdf>. Diakses pada tanggal 16 Agustus 2016
- Sadiman, Arief S., dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Safaat, Nazrudin. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sambodo, Rizki Agung. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) Berbasis Android Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*. Skripsi: UIN Sunan Kalijada Yogyakarta.
- Sanaky, Hujair A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara

- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Satyaputra dan Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Setyono, Sukarmin dan Wahyuningsih. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Bulletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya Ditinjau Dari Minat Baca Siswa*. Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika: Universitas Sebelas Maret.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sudjana, Nana, dkk. 2001. *Tehnologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suprijono, Agus. 2009. *ooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suranto. (2005). *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta: Wahana Grafika.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Suwardi. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: PT STAIN Salatiga Press.
- Taufani. 2008. *Minat, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Woodill, G. (2010). *The mobile learning edge: Tools and technologies for developing your teams*. McGraw Hill Professio
- Yulian Agung Firdaus. 2012. *Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2008 Universitas Negeri Yogyakarta*. Skripsi: UNY.

<http://eprints.uny.ac.id/8040/5/1-06403241009.pdf>. Diakses pada tanggal 16 Agustus 2016

Yuntoto, Singgih. (2015). *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.

Zaki, Khoirul. 2009. *Usaha Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran PAI di SD Muhammadiyah Ngijon 1 Turgenen Sumberagung Moyudan Sleman Yogyakarta*. Skripsi: UIN Yogyakarta. <http://digilib.uin-suka.ac.id/2946/1/BAB%20I,IV.pdf>. Diakses pada tanggal 16 Agustus 2016

Zuliana dan Irwan Padli. (2013). *Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android*. Jurnal. IAIN Sumatera Utara Medan http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-_SNlf-2013.pdf. Diakses pada 08 Februari 2016.

LAMPIRAN - LAMPIRAN