

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdon, Buenafe R., dan Seishi Ninomiya. *E-Learning in Higher Education Makes Its Debut in Cambodia: The Provincial Business Education Project*. Vol. 8, no. 1, 2007.
- Adiwijaya, Mohamad, dkk. *Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android menggunakan Construct 2*. Vol. 4, no. 1, 2015, hlm. 6.
- Alom, B. M. Monjurul, dkk. "Multiplayer Game Design: Performance Enhancement with Employment of Novel Technology." *International Journal of Computer Applications*, vol. 145, no. 1, Juli 2016, hlm. 27–32. *Crossref*, doi:10.5120/ijca2016910545.
- Anggraeni, Retno Dian, dan Rudy Kustijono. "Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android." *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, vol. 3, no. 1, Juni 2013, hlm. 11. *Crossref*, doi:10.26740/jpfa.v3n1.p11-18.
- Anthony, Julio. "Komponen Aplikasi Android." *Insinyoer.com Let's Share & Learn*, 2015, <http://insinyoer.com/komponen-aplikasi-android.html>.
- Apriyanto, Apriyanto, dan Ishak Saputra Lasodi. *Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online*. Vol. 2, 2016, hlm. 10.
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta, 2007.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Revisi, PT Rajagrafindo Persada, 2014.
- Bustomi, Abu Yazid. *Aplikasi Pembelajaran Panca Indra pada Manusia Berbasis Android*. Vol. 3, no. 1, Februari 2010, hlm. 25–36.
- Darmanto, Budi, dan Endah Sudarmilah. *Game Edukasi Dampak Pergaulan Bebas*. Vol. 03, 2016, hlm. 8.
- Diariono, Dwi Agus. *Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia*. Vol. 8, no. 2, 2008, hlm. 155–67.
- Frydenberg, Mark. "Game Development as a Pathway to Information Technology Literacy." *Information Systems and Computing Academic Professionals*, vol. 425, no. 3, 2015, hlm. 15.

- Hadi, W. S., dan P. Dwijananti. *Pengembangan Komik Fisika Berbasis Android Sebagai Suplemen Pokok Bahasan Radioaktivitas untuk Sekolah Menengah Atas*. Vol. 2, 2014, hlm. 10.
- Hastuti, Nuraida Lutfi, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment berupa Android Mobile Game untuk Siswa SMP Kelas VII pada Materi Segi Empat*. Vol. 6, no. 2, 2017, hlm. 9.
- Hendrique, Mychelline, dkk. *Tabuada da Velha: Um Jogo Educacional Sobre Adição e Subtração*. 2015, hlm. 310. *Crossref*, doi:10.5753/cbie.wcbie.2015.310.
- Irawan, Irfan Bagus, dkk. *Pembuatan Media Pembelajaran Mobile Pocket Book Berbasis Android menggunakan Adobe Flash Professional Cs6 Pada Materi Usaha Dan Energi*. Vol. 3, 2016, hlm. 6.
- Karyono, dkk. *Fisika untuk SMA dan MA Kelas X*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009.
- Kim, Yoon Jeon, dkk. "Applying Evidence-Centered Design for the Development of Game-Based Assessments in Physics Playground." *International Journal of Testing*, vol. 16, no. 2, April 2016, hlm. 142–63. *Crossref*, doi:10.1080/15305058.2015.1108322.
- Mann, Phebe, dan David Wong. *Serious EdGames©: Digital Innovative Serious Educational Gaming for Mobile Technology*. Vol. 12, no. 1, 2015, hlm. 10.
- Munir. *Multimedia Konsep dan Alikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta, 2012.
- Ojokheta, R. A. Aderinoye, dan A. .. Olojede. *Integrating Mobile Learning into Nomadic Education Programmes in Nigeria: Issues and Perspectives*. Vol. 8, no. 2, 2007, hlm. 17.
- Oktavia, Nur, dkk. *Pembuatan Game Edukasi Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Fisika untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Vol. 5, 2015, hlm. 12.
- Purnama, Bambang Eka. *Pemanfaatan Teknologi Wap Telepon Seluler Untuk Media Pembelajaran Jarak Jauh*. Vol. 1, no. 3, 2009.
- Putriani, Deary, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Program Construct 2 pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Siswa SMP Kelas 8*. Vol. 6, no. 3, 2017, hlm. 10.

- Rahmatina, Fanny. "Validitas, Reliabilitas, Praktikalitas, Efektivitas." *Validitas, Reliabilitas, Praktikalitas, Efektivitas*, 26 Mei 2013, <http://catatanfannyfyad.blogspot.co.id/2013/05/validitas-reliabilitas-praktikalitas.html>.
- Riduwan. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Alfabeta, 2010.
- Salaki, Reynaldo Joshua, dan Clief Reymond Kawet. *Design Mobile Learning (M-Learning) Android on The Introduction of Animal and Plant Material for Elementary School*. Vol. 3, 2015, hlm. 6.
- Santana, Mochamad. "Pengertian dan Fitur-Fitur Construct 2." *Pengertian Dan Fitur – Fitur Construct 2*, 20 Februari 2017, <http://facebuka.com/pengertian-dan-fitur-fitur-construct-2>.
- Sarkar, Sukanta. *The Role of Information and Communication Technology (ICT) in Higher Education for the 21st Century*. Vol. 1, no. 1, 2012, hlm. 30–41.
- Septianita, Riska. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android dengan Teknologi Augmented Reality pada Materi Fluida Statis untuk Siswa Kelas X SMA IPA*. Vol. 11, 2016, hlm. 9.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. 2 ed., Kencana, 2012.
- Shabrina, Reza. "Pengertian Android Beserta Kelebihan dan Kekurangannya." *Nesaba Media*, 18 Agustus 2017, <https://www.nesabamedia.com/pengertian-android-beserta-kelebihan-dan-kekurangannya/>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, 2012.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT Pustaka Insan Madani, 2012.
- Sunardi, dkk. *Fisika untuk Siswa SMA/MA Kelas XII Kelompok Peminatan Matematika dan Ilmu-ilmu Alam*. 2 ed., Yrama Widya, 2016.
- Surahman, Ence, dan Herman Dwi Surjono. "Pengembangan adaptive mobile learning pada mata pelajaran biologi SMA sebagai upaya mendukung proses blended learning." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 4, no. 1, April 2017, hlm. 12. *Crossref*, doi:10.21831/jitp.v4i1.9723.
- Suyoso, dan Sabar Nurohman. *Developing Web-Based Electronics Modules As Physics Learning Media*. Vol. 44, 2014, hlm. 10.

Takaendengan, Mahardika, dan Antonius P. G. Manginsela. *Android Based Learning Method On Human Body Skeletal System*. Vol. 3, 2015, hlm. 7.

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran inovatif-progresif*. Kencana, 2009.

Yektyastuti, Resti, dan Jaslin Ikhsan. *Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA*. Vol. 2, April 2016. Crossref, <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/10289>.

Yusuf. *Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Generasi Z*. Vol. 3, 2016, hlm. 5.