

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Borg & Gall. 1998. *Educational Research*. New York: Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer
- Dixit, P. K. (2014). *Android*. India: Vikas.
- Irianto, D. (2017). Industry 4.0; The Challenges of Tomorrow. Disampaikan pada Seminar Nasional Teknik Industri, Batu-Malang.
- Ismail, M., Masran, S., Rahim, M., Faizal, A., & Marian, M. (2017). Development of Electrical Discharge Machine Die Sinking Application Using Android Platform. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan, Volume 23, Number 4, 108 October 2017, 7*. Dipetik Juni 5, 2018, dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/12825/9832>
- Ismayani, A. (2018). *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Kagermann, H., Wahlster, W., & Helbig, J.(2013). Recommendations for Implementing the Strategic Initiative Industrie 4.0. Industrie 4.0 Working Group, Germany.
- Kusuma, Y. (2011). *Membedah Kehebatan Android*. Jakarta: Grasindo.
- Lestari dan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Munib, A., 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Mulyadi. (2013). *Android App Inventor*. Yogyakarta: Multimedia Centre Publishing.
- Nana Sudjana. (2013). *Dasar - Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- National Education Association . (1969). *Audiovisual Instruction Department, New Media and College Teaching*. Washington, D.C. : NEA.
- Oka, G. P. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pambudi, D., & Maryono, D. (2013). *Pemrograman Dasar*. Jakarta: Menteri
- Rogers, R., Lombardo, J., Mednieks, Z., & Meike, B. (2009). *Android Application Development*. United States of America: O'Reilly Media, Inc.
- Smaldino, Sharon E., Lowther , Deborah L., Russel, James D.. 2002. *Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition)*. NJ: Pearson Education Inc.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development* (3rd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sung, T.K. (2017). Industri 4.0: a Korea perspective. *Technological Forecasting and Social Change Journal*, 1-6.
- Wahono, Romi Satria. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspekdan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada 12 Februari 2012, jam 08.30 WIB.
- Wina Sanjaya (2008), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta, Kencana
- Wulandari, Agustina. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X Smk Nasional Berbah”. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- <https://www.youtube.com/watch?v=FF3c17DSsWk>
<https://www.youtube.com/watch?v=8VNH7kgdQSE>
<https://www.youtube.com/watch?v=cUC4ywRMKwo>