

DAFTAR PUSTAKA

- Arasy Haryono, G., 2016. *Media Pembelajaran Alat Transportasi untuk Anak berdasarkan Construct 2*. Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Cantika, P. D., 2017. *Rancang Bangun Aplikasi E-learning untuk Pembelajaran Agama Islam Berbasis Android*. Universitas Lampung.
- Effendy, M., 2019. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Huda Akbarul, A., 2013. *24 Jam Pintar Pemrograman Android*, ANDI, Yogyakarta.
- Istiyanto, J. E., 2013. *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Jogiyanto, 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta.
- Lee, 2011. *Begining Android Application Development*, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis.
- Maryono, 2008. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Yudhistira, Jakarta.
- Mustaqbal, M., Roeri & Hendra, 2015. Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis.
- Patno, V., 2012. Minat Baca Mahasiswa STIPAR dan Upaya untuk Meningkatkan Demi Menciptakan Sumber Daya Fungsionaris Pastoral yang Bermutu. STIPAR. Bandung.
- Prastowo, A., 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press. Yogyakarta.
- Pratama, R. A., 2016. Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Android.
- Riady, S. C., 2016. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Anak Sekolah Minggu dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. Universitas Sam Ratulangi.
- Sagala, S., 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Alfabeta, Bandung.
- Sedu, M., 2018. Konferensi Waligereja Indonesia.
- Sucipto, B., 2003. Pembuatan Animasi 3D Penyuluhan Penyakit Tuberkulosis Paru-paru pada Kecamatan Karang Tengah. *Jurnal Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Volume 6 (1), pp. 61-68.
- Supriyono, H., 2014. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis untuk Perangkat Mobile Berbasis Android. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Sutopo & Ariesto, H., 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Widiastuti & Setiawan, 2012. Membangun Game Edukasi Sejarah Wali Songo. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, Volume 4 (2), pp. 41- 48.
- Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- ISO /IEC, 25010. (2011). International Standard ISO / IEC (Vol. E).
- Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, h. 168.
- Bobbi Deporter, et, al, *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung : Kaifa, 2003), h. 112.
- Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran :Isu-Isu Metodis dan Pragmatis*(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 287.
- Miftahul Huda, *Ibid*, h. 287-289.
- Lestari, Reni Dwi. 2014. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran VAK (Visual Auditory Kinesthetic) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Tanjungrejo 2 Malang* (Online). <http://library.um.ac.id/free-contents/new-karyailmiah/detail.php/52457.php>