

**PENGEMBANGAN *MOBILE* MEDIA BERBASIS *ANDROID* PADA MATA
KULIAH DASAR-DASAR ILMU PENDIDIKAN (DDIP) di UNIVERSITAS
NEGERI PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1) Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh

HARNELLA SYAFFITRI

1100359/2011

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2015

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *MOBILE* MEDIA BERBASIS *ANDROID* PADA MATA
KULIAH DASAR-DASAR ILMU PENDIDIKAN (DDIP) di UNIVERSITAS
NEGERI PADANG**

Nama : Harnella Syaffitri
NIM/TM : 1100359/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2015

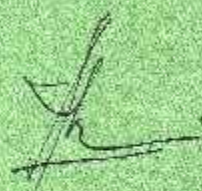
Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Darmansyah, ST, M. Pd
NIP.19591124 198603 1 002



Drs. Azman, M. Si
NIP. 19570919 198003 1 004

PENGESAHAN SKRIPSI

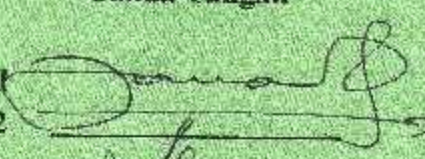




Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan *Mobile Media* Berbasis *Android* pada Mata
Kuliah Dasar-dasar Ilmu pendidikan (DDIP) di Universitas
Negeri Padang

Nama : Harnella Syaffitri
Nim/Bp : 1100359/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2015

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Darmaansyah, ST, M. Pd NIP. 19591124 198603 1 002	
Sekretaris	: Drs. Azman, M. Si NIP. 19781129 200312 1 001	
Anggota	: 1. Drs. Syafril, M. Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
	: 2. Dra. Ida Murni Saan, M. Pd NIP. 19510401 197903 2 001	
	: 3. Dra. Eldarni, M. Pd NIP. 19610116 198703 2 001	

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Harnella Syaffitri

NIM/BP : 1100359/2011

Proram Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia gelar kesarjanaan saya dicabut.

Padang, Agustus 2015

Yang menyatakan,

**METERAI
TEMPEL**
80E32ADF224E52947
5000
KEMENTERIAN
HAMILLA SYAFFITRI



ABSTRAK

HARNELLA SYAFFITRI (2015) : Pengembangan Mobile Media Berbasis Android Pada Mata Kuliah dasar-dasar Ilmu pendidikan (DDIP) di Universitas Negeri Padang

Kemajuan Teknologi di zaman sekarang semakin berkembang pesat, media-media canggih yang ditawarkan menarik minat konsumen untuk memakainya, terutama dikalangan mahasiswa. *Mobile* atau yang biasa dikenal dengan *Handphone* merupakan alat yang dapat dibawa kemanapun dan kapanpun oleh konsumennya. Layanan dan fitur-fitur canggih yang ditawarkannya dapat memudahkan konsumennya terutama mahasiswa untuk mendapatkan informasi dan hiburan, namun fitur yang banyak diunduh oleh mahasiswa lebih dominan berbentuk hiburan, sedangkan fitur aplikasi yang berbentuk pembelajaran masih sedikit, karena kurangnya aplikasi pembelajaran yang tersedia. Pengembangan *mobile* media perlu dilakukan agar penggunaannya lebih variatif tidak hanya sebatas *chatting*, *gaming*, dan *social networking*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk *mobile* sebagai media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi pada mata kuliah Dasar-dasar Ilmu pendidikan (DDIP) di Universitas Negeri Padang.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Produk dikembangkan melalui 5 tahap yaitu: (1) Perencanaan (2) Pengembangan Produk Awal (3) Validasi Produk (4) Uji Coba dan (5) Produk. Alat pengumpul data adalah angket. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Model penelitian pengembangan adalah model prosedural dengan subjek penelitian 3 orang responden, yang terdiri dari dua orang validator ahli media dan seorang validator ahli materi yakni 2 orang dosen UNP, dan 1 Dosen mata kuliah Dasar-dasar Ilmu pendidikan (DDIP). Sampel penelitian adalah mahasiswa yang mengambil semester pendek Juli 2015 pada mata kuliah Dasar-dasar Ilmu Pendidikan (DDIP)

Hasil analisis menunjukkan bahwa produk pada aspek materi termasuk dalam kategori **Sangat Baik** (skor maksimum 5). Hasil analisis berdasarkan uji coba produk berada pada kategori **Sangat Baik** (Hal tersebut menunjukkan bahwa produk ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Mahasiswa Universitas Negeri Padang pada mata kuliah dasar-dasar Ilmu Pendidikan (DDIP).

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, serta kemudahan-kemudahan yang diberikan-Nya, skripsi ini dapat penulis susun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP. Adapun judul skripsi ini adalah “Pengembangan *Mobile Media* Berbasis *Android* Pada Mata Kuliah dasar-dasar Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang”.

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan banyak kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi pada waktu yang telah ditentukan. Pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik dan pembimbing I, yang dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs.Azman, M.Si, selaku Pembimbing II yang senantiasa membimbing dan membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang atas kesempatan dan bimbingannya.
4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan.

5. Bapak/Ibu dosen telah berkenan menjadi validator dalam penyelesaian skripsi ini
6. Papa Syafrial, S.Pd, mama Inel dan Adik Neelam Precillya Laras yang telah memberikan dukungan dan selalu mendoakan agar kemudahan selalu diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan, tetapi penulis berharap semoga bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Akhir kata penulis mohon maaf bila ada kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan kita kembalikan semuanya mengharap ridho Allah SWT.

Padang, Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Perumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Spesifikasi Produk.....	4
F. Pentingnya Pengembangan	5
G. Asumsi Dasar	6
H. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media pembelajaran.....	8
1. Pengertian Media	8
2. Memilih Media Pembelajaran.....	9
3. Kriteria Pemilihan Media.....	12
B. Pemanfaatan Program Media.....	13
C. <i>Mobile Learning</i>	15
D. Android	15
1. Sejarah Android	19
2. Keunggulan Android.....	19
3. Versi Android.....	21
E. Validitas dan Praktikalitas Mobile Media.....	23
F. Hakekat Dasar-dasar Ilmu Pendidik	26

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Jenis Penelitian	28
	B. Model Dan Prosedur pengembangan.....	28
	1. Perencanaan	30
	2. Pengembangan Produk Awal.....	30
	3. Validasi Produk.....	30
	4. Uji Coba.....	31
	5. Produk akhir.....	33
	C. Instrumen Pengumpulan Data.....	33
	1. Angket.....	33
	2. Format penilaian	33
	D. Teknik Analisis Data	40
BAB IV	HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Pengembangan	41
	1. Hasil Perencanaan.....	41
	2. Pengembangan Produk Awal.....	41
	a. Menentukan <i>Software</i> Pengembangan	41
	b. Mengembangkan <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i>	42
	c. Membuat Media	42
	3. Validasi produk.....	46
	4. Uji Coba.....	46
	5. Hasil Produk akhir	46
	B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	48
	1. Deskripsi Data Validasi	48
	2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba	52
	C. Revisi Produk.....	56
	1. Komentar atau Saran Ahli Materi	56
	2. Komentar atau saran Ahli Media	56

D. Pembahasan	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. KESIMPULAN.....	61
B. SARAN.....	61
DAFTAR RUJUKAN	63
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penentuan skor skala likert	34
4. Kisi-kisi penilaian produk	35
5. Range Persentase dan Kriteria Interpretasi Skor.....	40
6. Hasil Penilaian Materi.....	49
7. Hasil Penilaian Media	50
8. Hasil Uji Coba I	53
9. Hasil Uji Coba II	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Prosedur Pengembangan dari model Pengembangan Menurut Borg and Gall	29

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran	Halaman
1. Flowchart	62
2. Storyboard	66
3. Sebelum dan sesudah produk	70
4. Dokumentasi Ahli Media	72
5. Dokumentasi Ahli Materi	74
6. Dokumentasi mahasiswa	75
7. Angket Ahli Materi	76
8. Angket Ahli Media	79
9. Angket Mahasiswa	91
10. Surat izin penelitian dari jurusan	97
11. Surat Penugasan	98
12. Surat Keterangan	99

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbicara tentang Teknologi akan selalu sejalan dengan perkembangan zaman. Teknologi menjadi tolak ukur dari kemajuan sebuah peradaban manusia. Teknologi menggambarkan tingkatan dari kemampuan berfikir manusia, teknologi juga mampu memberikan kemudahan bagi manusia.

Teknologi sebenarnya sudah ada sejak dahulunya, manusia yang memanfaatkan batu untuk membelah sebuah kemiri, ataupun manusia yang memanfaatkan galah untuk mengambil buah-buahan. Disana telah terdapat sebuah penciptaan dari teknologi dan biasa dikatakan berupa teknologi sederhana. Teknologi memberikan informasi dan secara beriringan menjadikan kita melakukan interaksi atau komunikasi.

Sejalan antara Teknologi, Informasi dan Komunikasi menciptakan pembaharuan sehingga terbentuk menjadi Teknologi Informasi dan Komunikasi. Menurut Y. Maryono dan B.Patmi istiana dalam bukunya Teknologi Informasi dan Komunikasi (2012:3) mengatakan bahwa “Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah tata cara atau sistem yang digunakan manusia untuk menyampaikan pesan atau informasi”.

Seperti halnya yang telah dirasakan dalam kehidupan, cara penyampaian informasi, serta cara berkomunikasi telah berubah mulai dari yang berkirim surat secara manual, *sms* dari *handphone*, sampai kepada

banyaknya fitur-fitur yang disediakan oleh perusahaan teknologi diantaranya *BBM, Line, Facebook, Yahoo Mail*, dan lain sebagainya.

Fitur hiburan berupa sosial media sangat banyak digunakan dan didownload oleh konsumen terutama dikalangan mahasiswa. Karena berbagai macam kemudahan yang ditawarkan melalui sosial media. Kemudahan untuk berhubungan dengan teman lewat sosial media seperti *frandster, facebook, dan tweeter*. Sosial media sekarang tidak hanya bisa diakses melalui komputer atau laptop saja, tetapi melalui telepon genggam yang dapat dibawa kemana saja dan dimana saja kita berada.

Perangkat *mobile* pemanfaatannya dirasa kurang maksimal, terutama dikalangan mahasiswa, kebanyakan mahasiswa sudah mempunyai *mobile android* dari berbagai macam versi kecanggihannya. Namun aplikasi yang banyak diunduh oleh mahasiswa lebih dominan untuk hiburan daripada yang berhubungan dengan *edukasi*. Karena aplikasi yang berbentuk *edukasi* masih minim sekali. Sebagai pengembang dan perekayasa media pembelajaran seorang Teknologi Pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman dan mampu melihat media baru yang potensial untuk dimasuki.

Media yang menarik, yang dapat dijadikan sumber belajar yang mudah diakses dan disajikan dalam bentuk yang menarik, yaitu berupa *mobile media*, yang memanfaatkan fasilitas dan kemudahannya sehingga dapat dijadikan salah satu sumber dan penunjang pembelajaran disalah satu mata kuliah Dasar-dasar Ilmu Pendidikan (DDIP). Sehingga kepemilikan *mobile*

yang digunakan oleh kalangan mahasiswa dapat dijadikan sarana pembelajaran pada *mobile* yang dimilikinya.

Pengembangan pembuatan media pembelajaran adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan. Apapun kendala dalam pembelajaran perlu adanya peran untuk mengatasinya, termasuk dalam pembelajaran mata kuliah di Universitas Negeri Padang (UNP). Seorang mahasiswa Teknologi Pendidikan harus mampu memberikan inovasi baru didalam pembelajaran dengan mengikuti dan memanfaatkan teknologi yang berkembang sekarang.

Berdasarkan hal tersebut profesional Teknologi Pendidikan harus dapat memanfaatkan *mobile* untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Penulis tertarik untuk mengangkat sebuah judul skripsi tentang **“ Pengembangan *Mobile* Media Berbasis *Android* pada Mata Kuliah DDIP(Dasar-dasar Ilmu Pendidikan) di Universitas Negeri Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah yang ditemukan adalah :

1. Penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
2. *Mobile* media kurang dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran.

3. Pembelajaran melalui aplikasi *mobile* media belum dikembangkan secara optimal.

C. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan *Mobile* Media Berbasis *Android* yang Valid dan Praktis ”.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam proposal ini adalah:

1. Mengembangkan *Mobile* Media berbasis *Android* yang sesuai dengan mata Mata kuliah Dasar-dasar Ilmu pendidikan (DDIP) di Universitas Negeri Padang.
2. Mengembangkan *Mobile* Media berbasis *Android* yang valid dan praktis pada mata kuliah Dasar-dasar Ilmu pendidikan (DDIP) di Universitas Negeri Padang.

E. Spesifik produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya *Mobile* media berbasis android untuk mata kuliah Dasar-dasar Ilmu Pendidikan (DDIP) yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Peneliti didalam pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik, yaitu *mobile* media berbasis *android* dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Materi hakekat pendidikan, landasan dan azas-azas pendidikan adalah materi yang dipilih dalam pembuatan *mobile* media berbasis *android* yang dibuat berdasarkan analisis kebutuhan Mata kuliah Dasar-dasar Ilmu pendidikan (DDIP) di Universitas Negeri Padang.
2. Tampilan yang terdapat didalam aplikasi tersebut yaitu : *Home*, *profil*, materi pembelaran dan video pembelajaran.
3. Pada *Home* memperlihatkan identitas penulis disertai dengan foto penulis. Teks dan video digunakan didalam *mobile* media yang berfungsi untuk menunjang pembelajaran. Jika pada situs internet yang dicari mahasiswa hanya terdapat teks, namun pada aplikasi ini terdapat video yang disajikan secara menarik sehingga dapat menarik perhatian Mahasiswa.
4. Aplikasi diinstall pada *handphone* yang tergolong dalam *smarthphone* berbasis *android*.
5. Aplikasi dikembangkan dengan aplikasi *sublimetext* dalam pembuatannya dan diintegrasikan dengan *APK*.

F. Pentingnya Pengembangan

Pada penelitian pengembangan *mobile* media berbasis *android* untuk mata kuliah Dasar-dasar Ilmu pendidikan (DDIP) di Universitas Negeri Padang yaitu :

1. Teoritik

Pengembangan *mobile* media berbasis *android* untuk memberikan informasi mengenai materi pembelajaran mata kuliah Dasar-dasar

Ilmu pendidikan (DDIP) di Universitas Negeri Padang tentang Landasan dan azas-azas pendidikan serta penerapannya yang dikemas secara menarik untuk meningkatkan motivasi Mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang terlibat dalam Mata Kuliah Dasar-dasar Ilmu Pendidikan (DDIP) di Universitas Negeri Padang

a. Bagi Mahasiswa

Memberikan media pembelajaran yang lebih praktis dan tidak terikat ruang dan waktu.

b. Bagi Dosen

Dapat membantu dosen untuk memberikan layanan pembelajaran yang praktis berbentuk *mobile*.

c. Universitas

Hasil pengembangan *mobile* media berbasis *android* ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran mandiri untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Universitas Negeri Padang pada mata kuliah Dasar-dasar Ilmu Pendidikan.

G. Asumsi Dasar

Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah :

1. *Mobile* media berbasis *android* bisa di-*install* pada semua *handphone Android*.

2. Semua Mahasiswa dan Dosen yang memiliki handphone Android bisa menggunakan *mobile* media berbasis *android* ini.
3. *Mobile* media berbasis *Android* ini dapat menjadi salah satu sumber belajar mandiri bagi Mahasiswa.

Keterbatasan pengembangan *mobile* media berbasis *android* ini adalah :

- a. Masih ada Mahasiswa yang tidak memiliki *mobile Android*
- b. Media hanya memuat materi hakekat pendidikan, landasan dan azas-azas pendidikan.
- c. Media tidak bisa di-*install* pada *mobile* selain *mobile Android*

H. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu Mahasiswa dalam pembelajaran Dasar-dasar Ilmu Pendidikan (DDIP)
2. Bagi peneliti untuk menambah wawasan dalam mengembangkan *mobile* media berbasis *Android* dan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan, pengembangan *Mobile Media Berbasis Android* perlu terus untuk dikembangkan oleh professional teknologi pendidikan dalam pembelajaran, karena produk *mobile media berbasis android* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Dasar-dasar Ilmu pendidikan (DDIP) untuk mahasiswa di Universitas Negeri Padang sebagai inovasi untuk pembelajaran, dengan mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.

mobile media sebagai salah satu pendukung untuk pembelajaran. Nilai produk setelah melewati proses validitas dan praktikalitas termasuk kedalam kategori “sangat baik” pada aspek materi. Untuk aspek media termasuk kategori “sangat baik”. Serta untuk aspek praktikalitas termasuk kategori “sangat baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *mobile media berbasis android* pada mata kuliah dasar-dasar Ilmu pendidikan (DDIP) layak untuk dikembangkan, sesuai dengan kriteria kelayakan media serta layak digunakan sebagai media belajar mahasiswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dianjurkan saran-saran sebagai berikut :

1. Mahasiswa teknologi pendidikan untuk kedepannya agar dapat terus memberikan inovasi dan mengembangkan media pembelajaran sesuai

dengan kebutuhan, media yang layak dan mudah digunakan untuk pembelajaran.

2. Mahasiswa teknologi pendidikan untuk kedepannya juga dapat mengembangkan mobile media pada matakuliah lainnya, seperti pengelolaan perpustakaan dan lainnya yang lebih inovatif dan kreatif dalam pembelajaran.
3. Kepada dosen agar tetap terus memberikan arahan tentang pengembangan apa saja yang dibutuhkan untuk masa mendatang kepada mahasiswa, agar dapat membuat mahasiswa lebih berfikir kritis dan kreatif untuk menciptakan hal baru pada pengembangan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Chi-Hong Leung dan Yuen-Yan Chan. (2003). *Mobile Learning: A New Paradigm in Elektronik Learning*. Makalah pada The 3rd IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies. (Online). Tersedia:
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- John Traxler. (2005). *Defining Mobile Learning*. IADIS International Conference Mobile Learning. (Online).
Tersedia: <http://wlv.academia.edu/JohnTraxler/Papers> (diakses 24 maret 2013)
- Abdul, Kadir. (2013). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dewi Salma, Prawiradilaga.(2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Nazruddin Safaat H. (2012). *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika
- Rayandra Asyhar. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers
- Riduan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Suharsimi, Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta