

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, R. W. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika Dan Algoritma 1. *Jurnal Bina Insani ICT*, 4(1), 83–94. <https://doi.org/10.1111/j.1751-1097.2010.00740.x>
- Brainly (2017). Pencak Silat : Juus Tunggal Pencak Silat Indonesia, Pengertian dan Penjurian. Diakses pada 26 Januari 2019, dari <https://brainly.co.id/tugas/11253406>
- Bruno, L. (2019). 濟無No Title No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Cavus, N. (2016). Development of an Intellegent Mobile Application for Teaching English Pronunciation. *Procedia Computer Science*, 102(August), 365–369. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.413>
- Kamal, M., & Hadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Dengan Menggunakan Dreamwever. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(1), 114–119.
- Kassim, H. (2013). The Relationship between Learning Styles, Creative Thinking Performance and Multimedia Learning Materials. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 97, 229–237. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.227>
- Malik, S., & Agarwal, A. (2012). Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool—A Study. *International Journal of Information and Education Technology*, 2(5), 468–471. <https://doi.org/10.7763/ijiet.2012.v2.181>
- Memenuhi, D. U., Informatika, T., Muhammadiyah, U., Zulfi, V., & Syah, F. (2017). *Persaudaraan Setia Hati Terate Berbasis Mobile*.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Pilar, R.-A., Jorge, A., & Cristina, C. (2013). The Use of Current Mobile Learning Applications in EFL. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103(December), 1189–1196. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.446>
- Punkastyo, D. A. (2018). Perancangan Aplikasi Tutorial Jurus Dasar Beladiri Cimande Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3(2), 87. <https://doi.org/10.32493/informatika.v3i2.1433>

- Ruang Guru (2018). Pencak Silat : Pengertian, Sejarah, Teknik Dasar Pencak Silat. Diakses pada 10 April 2019, dari <https://www.ruangguru.co.id/pencak-silat-pengertian-sejarah-teknik-dasar-pencak-silat/>
- Sari, I. W., & Sumuslistiana, S. (2018). Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran pada Materi Program Linear Kelas XI di SMA Widya Dharma Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 3(2), 175. <https://doi.org/10.30651/must.v3i2.2000>
- Skiada, R., Soroniati, E., Gardeli, A., & Zisis, D. (2014). EasyLexia: A mobile application for children with learning difficulties. *Procedia Computer Science*, 27(Dsai 2013), 218–228. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2014.02.025>
- Wardah, E. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran pada Pemrograman Terstruktur dan Pemrograman Berorientasi Objek dengan Visualisasi Bangun Datar Menggunakan Processing*. 31–38.
- Yonarisa, Farida (2012). Mobile Apps. Diakses pada 7 Maret 2019, dari <http://blog.akakom.ac.id/faridayonarisa/2012/09/07/mobile-apps/>
- Zulfi, Vikri F.S. (2017). *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pencak Silat Persaudaraan Setia Hati Terate Berbasis Mobile*. Skripsi. Malang. FT UMM