

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Kitchenham, A. (2011). *Models for interdisciplinary mobile learning information to students*. Hersey PA: IGI Global.
- Amin, A. K & Mayasari, N. (2015). *Pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi android berbasis weblog untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pendidikan matematika IKIP Bojonegoro*. Jurnal Magistra, 27 (94), hlm. 12.
- A Heryanto dan Dedy firmansyah. (2020). *TRANSPOSISI TTI (TRANSFER, TRANSLATION, IMITATE) DALAM PEMBELAJARAN NOTASI MUSIK MELALUI SCORE CREATOR*. Palembang. Universitas PGRI Palembang. Hlm 77-85.
- Adi,Purwanto,Ida,Widianingrum,Nurfitri (2019) Pada penelitian yang berjudul “*Aplikasi Musicroid Sebagai media Pembelajaran Seni Musik Android*”
- Daulay, R.S., Pulungan, H., Noviana,A.,& Hurhaliza, S. (2020). *Manfaat Teknologi Smartphone Di KalanganPelajar Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Corona-19*. Sumatera Utara:Universitas Sumatera Utara.
- Heryanto, A., & firmansyah,D.(2020), *Transposisi TTI (Transfer, Translation, Imitate) Dalam Pembelajaran Notasi Musik Melalui Score Creator*. Palembang:Universitas Palembang.
- Ismanto. E., Novalia, M., & herlandy, P. B. (MEI,2017). *PEMANFAATAN SMARTPHONE ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SMA NEGRI 2 KOTA PEKANBARU*.PEKANBARU:UNIVERSSITAS MUHAMADIYAH RIAU.
- Putra, R. S., Wijayanti, N., & Mahatmanti, F. W. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA*. SEMARANG : UNIBERSITAS NEGRI MALANG.

- Rizkiansyah, I. (2013). *PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKNIK BERMAIN PIANO BERBASIS MULTIMEDIA DI LEMBAGA KHURSUS MUSIK "ETHICTRO" YOGYAKARTA. YOGYAKARTA.*
- Sagala, Syaiful. (2011) *Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung : Alfabeta.*
- Corey dalam Sagala, Syaiful. (2011) *Konsep dan Makna Pembelajaran.* Hal 61. Bandung : Alfabeta.
- Solihatin, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Solihatin, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Wahyu Purnomo. (2010). *Terampil Bermusik.* Jakarta: Pusast Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Daryanto. (2011). *Model Pembelajaran.* Bandung: PT Sarana Tutorial NuraniSejahtera.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryato. (2011). *Media pembelajaran.* Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto. 2011. *Manajemen Pemasaran: Sari Kuliah.* Bandung: Satu Nusa.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Gaung Persada Press.
- Arsyad, Azhar. (2011) *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran.* Depok: Rajagrafindo Persada.
- Al-Qahtani, A. A., & Higgins, S. E. 2013. Effects of traditional, blended and elearning on students' achievement in higher education. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(3), 220-234. Tersedia pada Tersedia pada <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1365-729.2012.00490.x> (diakses tanggal 4 Mei 2020).

- Demidowich, A. P., Lu, K., Tamler, R., & Bloomgarden, Z. (2012). *An evaluation of diabetes self-management applications for android smartphon. Journal of telemedicine and telecare*, 18(4), 235-238.
- Portelli, P., & Eldred, C. (2016). *A quality review of smartphone applications for the management of pain. British journal of Pain*, 10(3), 135-140. <https://doi.org/10.1177/2049463716638700>.
- Kennewell, Steve & Beauchamp, Gary. (2007). The features of interactive whiteboards and their influence on learning. *Learning, Media and Technology*. Vol. 32(3), 227 — 241.
- <http://dx.doi.org/10.1080/17439880701511073>.
- Chen, Yu Shan. 2014. *The Driver of Green Innovation and Green Image- Green Core Competence*. *Journal of Business Ethics*. Volume 81 Tahun 2014. Pg 531-543.
- Crompton, J. L. 1979. *Motivations for Pleasure Vacations*. *Annals of Tourism Research*. Vol. 6, No.4, Page. 408-424.
- Mehdipour, Yousef, Zerehkafi, Hamideh. (2013). *Mobile Learning for Education: Benefits and Challenges*. Hyderabad: <http://pakacademicsearch.com/pdf-files/com/319/93100> diakses pada tanggal diakses pada 18 Agustus 2018.
- Aji Supriyanto. 2005. *"Pengantar Teknologi Informasi"*. Edisi Pertama. Penerbit Salemba Empat. Jakarta.
- Simarmata, Janner. 2006. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
- Cahyadi, Veronica (2003). *The Effect of Interactive Engagement Teaching Method to Student Understanding of Introductory Physics at the Faculty of Engineering, University of Surabaya, Indonesia*. *Jurnal* 1-9.
- Phoung Tran. (2018). *Score Creator*. Taiwan. App Store & Play Store.
- Kennedy, Betsy, et al. 2014. *Modul Manajemen Intrapartum*. EGC. Jakarta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suharsaputra, Uhar. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, tindakan*. Bandung: Reflika Aditama.

Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.