

REFERENCES

- Amelia Handayani Burhan. (2012). *Pengembangan Chemistry Game Seri salt hydrocarbon Academy sebagai Media Pembelajaran Kimia untuk Siswa SMA/MA Kelas X*. Skripsi Program Studi Pendidikan Kimia FMIPA UNY.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cahya Dwi Wahyudi. (2010). *Pengembangan Permainan Who Wants to be a Great Chemist? sebagai Media Pembelajaran Kimia untuk Siswa Kelas XI*. Skripsi Program Studi Pendidikan Kimia FMIPA UNY.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- E. Mulyasa. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Eko Susanto. (2009). *60 Games untuk Mengajar*. Yogyakarta: Lukita. I Made Agus
- John D Latuheru. (1998). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Meltzer, D. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation And Conceptual Learning Gain In Physics A Possible Hidden Variabel In Diagnostic Pretest Score, *American Journal Physics*, **70(2)**: 1259-1267
- Mulyasa,E. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugandi, A and Haryanto. 2006. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK Unnes.

Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning, Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suyanti, Retno Dwi.2010. *Strategi Pembelajaran Kimia*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Wirawan. (2011). Pengembangan Desain Pembelajaran Mobile Learning Management System Pada Materi Pengenalan Komponen Jaringan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Undiksa*. **5(3)**: 312-324

