

REFERENCES

- Amalia. 2011. *Efektifitas Penggunaan Lembar Kerja Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Keliling Dan Luas Lingkaran Ditinjau Dari Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP 3 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi.
- Andi. 2013. *Android Programming with Eclipse*. Semarang: Wahana Komputer.
- Arifin, Z. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Astra, I. M. 2012. Aplikasi Mobile Learning Fisika dengan Menggunakan Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Pendukung. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 18 (2): 174-180.
- Bloom, B.S. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives*. Volume 1. Cognitive Domain. New York: Mckay
- Bunce, D.M. 2009. Teaching is More than Lecturing and Learning is More than Memorizing. *Journal of Chemistry Education*. Vol. 86 (6): 674-680.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Donald, A., *et al.* 2004. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. (Alih Bahasa: Arief Furchan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fajaryanto, W. 2013. *Pengembangan Stoichiometry Squadron Berbasis Mobile sebagai Media Pembelajaran Mandiri untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X Semester Gasal*. Yogyakarta: FMIPA UNY. Skripsi.
- Gufron, A., *et al.* 2007. *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Medan: Pustaka Setia.
- Hendrayudi. 2009. *VB 2008 untuk Berbagai Keperluan Pemrograman*. Jakarta: PT Elex Media Komputido.
- Muchtar, Z. 2004. *Pemakaian Media dalam Pembelajaran Kimia SMU*. Medan: FMIPA Unimed.
- Mudjiman, H. 2007. *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyaningsih, E. 2011. *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Munib, A., et al. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Nazruddin. 2012. *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android Edisi Revisi*. Bandung: Informatika.
- Prastowo. 2010. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rukmana, D.S. 2013. *Pengembangan Permainan Chemist Academy Berbasis Mobile Game Sebagai Media Pembelajaran Eksperimen Mandiri Peserta Didik SMA/MA Kelas XI Semester I Pokok Bahasan Laju Reaksi*. Yogyakarta: FMIPA UNY. Skripsi.
- Sambodo. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android untuk Siswa Kelas X SMA*. Yogyakarta: FM UINSK.
- Setyosari, P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Silberberg, et al. 2015. *Chemistry: The Molecular Nature of Matter and Change (7th edition)*. New York: McGraw-Hill Education.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2012. *Sistem Operasi Andal Android*. Jakarta: PT Elex Media.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Widoyoko, E. P., 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarty, T.S. 2015. *Pengembangan LKS Inovatif berbasis Problem Based Learning Pada Pokok Bahasan Asam Basa*. Medan: FMIPA, Universitas Negeri Medan. Skripsi.
- Yustiyana, A. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Dan Minyak Bumi Untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas XI*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi.