

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2): 145-167. Diakses dari <https://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/107>
- Arikunto, S. (1999). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aulia, R. dan Uep, T. S. (2018). Pengelolaan Kelas Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 3(2): 149-157. Diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/11759>
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2020). <https://www.bsn.go.id>: diakses pada tanggal 25 Juni 2020
- Christina SP. (2019). *Mengajar Membaca Itu Mudah*. Yogyakarta: Cv Alaf Media
- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Fadlah, R.Y. dan Bayharti. (2019). Pengembangan Permainan Scrabble Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Minyak Bumi Kelas XI SMA. *Edukimia Journal*, 1(2): 31-38. Diakses dari <http://edukimia.ppj.unp.ac.id/ojs/index.php/edukimia/article/view/36>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*. 1(4): 104-117. Diakses dari https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher
- Khairunnisah, N., & Subagiyo, L. (2019, June). Developing Scrabble as a Chemistry Learning Media for Hydrocarbon Subject Matter Learning Using Problem Based Learning at SMK Muhammadiyah 3 Samarinda. In *Educational Sciences International Conference (ESIC 2018) Atlantis Press* 224: 99-101. Diakses dari <https://www.atlantis-press.com/article/125910509.pdf>

- Kobzeva, N. (2015). Scrabble as a Tool For Engineering Students' Critical Thinking Skills Development. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 182: 369-374
- Manalu, H. C., Saronom, S., dan Wesly, H. (2018). The Development of Teaching Materials: Stoichiometric Integrated Multimedia Easy Sketch. In *3rd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL)*, Atlantis Press. 200: 352-356. Diakses dari <https://www.atlantis-press.com/proceedings/aisteel-18/55909122>
- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). Implementation of android based mobile Learning application as a flexible learning Media. *International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)*, 11(3): 168-174. Diakses dari <https://www.academia.edu/download/35122019/IJCSI-11-3-1-168-174.pdf>
- Mubasyira, M. dan Sigit, W.(2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat. *Deiksis*, 9(3): 323-335. Diakses dari <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/961>
- Nasution. (2009). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nazalin., dan Ali, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia pada Materi Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2): 221-236. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/7359>
- Nazruddin, S. H. (2012). *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smarthphone dan Tablet PC Berbasis Android Edisi Revisi*. Bandung: Informatika
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana
- Nurjiwanda, B. D. (2016). *Penerapan Multimedia Puzzel Games Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Alogoritma Back Tracking Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMKN pada Materi OSI*. Skripsi. UPI
- Oktaviaroza, O. dan Effendi, E. (2020). Pengembangan Permainan Scrabble Kimia sebagai Media Chemo Edutainment pada Materi Hidrokarbon Kelas XI IPA SMA/MA. *Entalpi Pendidikan Kimia*, 1(1): 54-62. Diakses dari <http://entalpipendidikan.ppj.unp.ac.id/ojs/index.php/epk/article/view/54>

- Panji, W. W. (2011). Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web ke dalam M-Learning. *Jurnal Universitas Dipenogoro*, 2(4): 22-23. Diakses dari <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jmasif/article/view/2655>
- Pramita, A. dan Rudiana, A. (2016). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Unesa Journal of Chemical Education*, 5(2): 336-344. Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/15787>
- Purba, R. A., Andi, F. T., Erniati, B., Ritnawati, M., Imam, R., Tia, M., Masrul, J. S., Edi, I. dan Dewa, P.Y.A. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis
- Putra, I. N. T. A., Ketut, S. P.K. dan Ni Nyoman, W. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2): 43-52. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/article/view/28536>
- Putra, R. S., Wijayati, N., & F. Widhi., M. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2): 2009-2018. Diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/10628>
- Silitonga, P.M. (2014). *Statistik Teori dan Aplikasi dalam Penelitian*. Medan: In FMIPA Universitas Negeri Medan
- Sriadhi, S. (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Unimed.
- Sugiharti, G. (2015). *Evaluasi dan Penilaian Hasil Belajar Kimia*. Medan: Unimed Press
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suwardi, L. K., Admaja, D.H. dan Tri, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Ranah Kognitif pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Malang dengan Model Pengembangan 4D. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 3(8): 7399-7405. Diakses dari <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5981>

Usmana, K. S., Andreas, H. dan Silvia, R. (2014). Aplikasi Pembelajaran Kimia Tata Nama Senyawa Hidrokarbon untuk Siswa SMA Berbasis Android. *Jurnal Infra*, 2(1): 33-37. Diakses dari <http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/1415>

