

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, L. Irwansyah, F. S. Windayani, N. dan Ramdhani, M. A. 2018. Design of Android Interactive Multimedia for the Concept of Aromatic Compound. *In MATEC Web of Conferences* (Vol. 197, pp. 16004). EDP Sciences.
- Ariani, Niken. dan Haryanto, Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Ayu Punisah, Siti. Lazulva. dan Utami, Lisa. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Autoplay Media Studio pada Materi Struktur Atom. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*. Vol. 12, No. 1, 16-23
- Bakar, Ramli. 2014. The Effect of Learning Motivation on Student Productive Competencies in Vocational High School, West Sumatera. *Internasional Journal of Asia Social Science*. Vol. 4, No. 2, 722-732
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Benardo. 2011. *Perancangan Media Interaktif Belajar Mengenal angka Bagi Anak Prasekolah*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Chaeruman. 2008. *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya
- Chang, Raymond. 2005. *Kimia Dasar: Konsep-Konsep Inti*. Bandung: Erlangga.
- Darsono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Press.
- Darsono. 2012. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2012. Undang-Undang RI No. 20 tahun 2012. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dewi Putri, Yola. Elvia, Rina. dan Amir, Hermansyah. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan

- Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*. Vol. 5, No. 2, 168-174.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Depdikbud.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Degeng, S. 2013. *Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup.
- Domingo, M. G. dan Gargante. 2016. Exploring the use of Educational Technology in Primary Education: Teachers' Perception of Mobile Technology Learning Impacts and Applications' use in the Classroom. *Computer in Human Behavior*. Vol. 56. 21-28
- Drajat Nugroho. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Bansari Temanggung. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fajrina, W. dan Simorangkir, M. 2018. Developing Interactive Computer Based Learning Media of Lectora Inspire to Enhance Conceptual Skills of Senior High Schools Students. (*AISTELL 2018*). 57–60. Atlantis Press.
- Finda. 2018. Teori Perkembangan Atom dari Dulu Hingga Sekarang, regiunea-cernauti.blogspot.co.id/2012/12/teori-perkembangan-atom-dari-dulu.html?m=1.
- Giyono. 2015. *Bimbingan Konseling*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hamalik. 2012. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Heinich, Robert. 2007. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Humairah, Nisa. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Larutan Penyangga di SMA. *Tesis*. Medan: Universitas Negeri Medan.

- Herianto, Aris. Haryani, Sri. dan Rahayu, Sri Martini. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Education Game* Sebagai Media Pembelajaran Kimia. *Chemistry in Education*. Vol. 3, No. 1, 1-7.
- Jaka, Wismono. 2007. *Kimia dan Kecakapan Hidup*. Jakarta: Ganeca Exact
- Karunia. dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Mangkunegara. 2017. *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Martono. dan Wagiran. 2016. Developing a Learning Module of Computer Numerically Control GSK 983 Machines to Enhance Students' Learning Outcomes. *Journal of Technological and Vocational Education*. Vol. 23, No. 2, 184-190.
- Moore, Jhon T. 2010. *Kimia For Dummies*. Bandung: Pakar Raya.
- Mulyanta dan Marlon Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif: Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Nazruddin. dan Safaat. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android*, Cetakan Pertama. Edisi Revisi. Bandung: Penerbit Informatika.
- Nuraini. Fitriani. dan Fadhila, Raudhatul. 2018. Hubungan Antara Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Pada Materi Kimia Kelas X SMA N 5 Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*. Vol. 6, No. 2, 30-39.
- Purnamasari, Indah. Fadillah. dan Warneri. 2020. Development of Multimedia Learning of Cell Material In Senior High School. *Journal of Education, Teaching, and Learning*. Vol. 5, No. 2, 420-425.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahayu, I.T. dan Ardani, T.A. 2002. *Observasi dan Wawancara*. Malang: Bayumedia Publishing.

- Rahman, Gusti. Nurfajriani. dan Jahro, Siti. 2021. Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Android Terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan Memotivasi Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Kimia 2021*. ISBN 978-602-50942-5-5
- Ramadhani, Isma Lubis. dan Ikhsan, Jaslin. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. Vol. 1, No. 2: 191-201.
- Resa Krismasari, dan Elvira. 2015. "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Aljabar Untuk SMP/MTs Dengan Menyisipkan Nilai Sikap". *Skripsi*. Ponogoro: Universitas Muhammadiyah Ponogoro.
- Reyzal Ibrahim. 2011. Model Pengembangan ADDIE diakses melalui <http://jurnalpdf.info/pdf/model-pengembangan-addie.html>.
- Rizki Aulia, Putri. 2021. Pengembangan Media Komik Kimia Berbasis Android Terintegrasi Nilai-Nilai Qurani Pada Pokok Bahasan Struktur Atom Untuk Sekolah Menengah Atas. *Tesis*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Rizkia Rintis, Pangestika. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Adobe Flash pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Keindahan Alam Negeriku. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*. Vol. 1, No. 1, 93-106.
- Rusman, d. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo.
- Rusman. 2013. *Metode-Metode Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala. 2012. *Supervisi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sakat, Asmadi Ahamad. 2012. Educational Technology Media Method in Teaching and Learning Progress. *American Journal of Applied Sciences*, Vol. 9, No.6.
- Sardiman. 1988. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

- Silitonga, P.M. 2014. *Statistika Teori Dan Aplikasi Dalam Penelitian Edisi Kedua*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam UNIMED: Medan.
- Situmorang, M. dan Hutabarat, W. 2015. The Development of Innovative Chemistry Learning Material for Bilingual Senior High Scholl Students in Indonesia. *Internasional Education Studies*. Vol. 8, No. 10, 72-85.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sri, Rahayu Tri Astuti. 2016. Analisis Pengaruh Kualitas Produk, Kualitas Layanan dan Keragaman Produk terhadap Kepuasan Pelanggan Serta Dampaknya terhadap Minat Beli Ulang (Studi pada Toko Online Shopstelle, Semarang). *Journal of Management*. Vol. 5, No. 2, 1-11.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyarto, K. H. dan Ikhsan, J. 2014. Pengembangan media mobile learning “Chem Edu” berbasis android sebagai suplemen materi kimia berdasarkan kurikulum 2013 untuk meningkatkan academic performance peserta didik SMA/MA. Yogyakarta.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2007. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukardjo. dan Rr. Lis Permana Sari. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kimia*. Diktat Kuliah tidak diterbitkan. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Sukariasih, Luh. Erniwati. dan Salim, Agus. 2019. The Development of Interactive Multimedia on Science Learning Based Adobe Flash CS6. *International Journal for Educational and Vocational Studies*. Vol. 1, No. 4, 322-329.
- Sukmadinata. Nana Syaodih. 2011. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Supardi, Kasmadi Imam. dan Putri, Indraspuri Rahning. 2010. Pengaruh Penggunaan Artikel Kimia Dari Internet Pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol. 4, No. 1, 574-581.
- Susilawati, W. 2020. Improving Students' Mathematical Representation Ability Through Challenge-Based Learning with Android Applications. *In Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1467, No. 1). IOP Publishing.
- Statista. (n.d.). 2017. Indonesia smartphone users 2011-2022. From <https://www.statista.com/statistics/266729/smartphone-users-inindonesia/>.
- Syaputra, Frandio. dan Maksum, Hasan. 2020. The Development of Interactive Multimedia Learning in Information and Communication Technology Subjects. *Journal of Educational Research and Evaluation*. Vol. 4, No. 4, 428-434.
- Tambunan, S. M. dan Retraningsih. 2015. Kelekatan dan Intimasi pada Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi*. Vol. 8, No.1, 18-19.
- Uno. 2017. *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di bidang pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahidmurni. Mustikawan, Alfin. dan Ridho, Ali. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Wardani, P. dan Agustia, M. 2020. Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 7, No. 2, 99-106.
- Warisno. 2004. *Inspirasi Usaha Membuat Aneka Nata*. Media Pustaka: Jakarta.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka.
- Widiyatmoko, Wisnu. 2018. Pengaruh Pengawasan Account Representative, Pemeriksaan Pajak, Dan Penagihan Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Pada KPP Pratama Surabaya Sukomanunggal. *Tesis*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Yektyastuti, Resti. 2012. Pengembangan media pembelajaran Kimia berbasis Android pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik SMA. *Jurnal Pembelajaran Kimia*. Vol. 3, No. 2, 8-15.