

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Suminar.,(1987), *General Chemistry, Peinciples and Modern Aplication Fourth Edition*, Erlangga, Bogor
- Agus S., (2010). *Cooperative Learning*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Andi. (2013)., *Android Programming With Eclipse*,Wahana Komputer, Semarang
- Arikunto, Suharsimi.,(2002),*Prosedur Penelitian(Edisi Revisi)*, Rineka Cipta, Jakarta
- Astra, I.M.,(2012) , Aplikasi Mobile Learning Fisika dengan Menggunakan Adobe Flash sebagai Media Pendukung, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 18(2):174-190
- Azhar ,Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*.,Rajawali, Jakarta
- Chang, R., (2005), *Kimia dasar Konsep-Konsep inti Jilid II(edisi ketiga) Terjemahan Oleh MA Martoprawiro,dkk*, Erlangga, Jakarta
- Daryanto., (2016) , *Media Pembelajaran* ,Gava Media, Yogyakarta
- Depdiknas, R.I., (2006) , *Peraturan Mendiknas nomor 22 Tentang Standar Isi*, Depdiknas, Jakarta
- Gunarto, Dedi .,(2018) , *Complete 1001 Bank Soal Kimia SMA Kelas X,XI,XII* , Wahyu Media, Jakarta
- Herawati, A., (2013), Pembelajaran Kooperatif TAI dan Game Puzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA N 3 Malang. Pembelajaran. TAI dan game Puzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA N 3 Malang/Any Herawati.
- I Made A., (2012). Aplikasi Mobile Learning Fisika dengan Menggunakan Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Pendukung (Online).*Www.Jurnaldikbud.Net. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol 18, Nomor 2, Juni 2012. Diakses pada 28 April 2015.
- Keenan, Kleinfelter.,& Wood.,(1984), *Kimia untuk Universitas*, Erlangga, Jakarta
- Kustadi, C., (2011) . *Media Pembelajaran*, Ghalia Indonesia, Jakarta
- Liliarti, N., & Kuswanto, H., (2018).Improving the Competence of Diagrammatic and Argumentative Representation in Physics through Android-Based Mobile Learning Application. *International Journal of Instruction*, 11(3), 107-122

- 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.
- Mulyanta, L. M., (2009), *Media Pembelajaran*, Universitas Atmajaya, Yogyakarta
- Mulyasa, E., (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Remaja Rosdakarya, Bandung
- Nana, S., Dindin, S., & Tati, H., *Aktif dan Kreatif Belajar Kimia*, Grafindo Media Pratama, Bandung
- Nasution, (1982) , *Teknologi Pendidikan* , Bumi Aksara , Bandung
- Nazruddin, Safaat. H., (2012). *Android : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android Edisi Revisi* ,Informatika, Bandung
- Petrucci, R.H & Wismer, R.K., (1987), *General Chemistry With Qualitative Analysis*, Macmillan College
- Praptono, F., (1997), *Media Pembelajaran*, Ikip Yogyakarta, Yogyakarta
- Prayitno, Elida, (1989) , *Motivasi Dalam Belajar* , P2LPTK, Jakarta
- Rasagama, I. G., (2011), *Pengembangan Program Perkuliahan Fisika Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis dan Mengekskresi Mahasiswa Teknik Konversi Energi Politeknik*, Desertasi PPs UPI, UPI
- Rohmi, Julia P., (2013). *Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X (Online)*. *Jurnal-Online.Um.Ac.Id*. Diakses pada 28 April 2019.
- Sagala, S., (2009) , *Kemampuan Profesional Guru Dan Tenaga Kependidikan ,Pemberdayaan Guru, Tenaga Kependidikan, Dan Masyarakat Dalam Manajemen Sekolah*, Alfabeta
- Sakat, A. A., Mohn Zin, M. Z., Muhammad R., Ahmad, A., Ahmad, N. A., & Kamo, M. A., (2012), *Educational Technology Media Method in Teaching and Learning Progress*, *American Journal of Applied Sciences*, 9 (6) : 874-888
- Sardiman, A.M., (1990), *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Rajawali, Jakarta
- Sastrohamidjono, Sardjono., (2008), *Kimia Dasar*, UGM, Yogyakarta
- Silitonga, P.M., (2014), *Statistik*, FMIPA UNIMED, Medan.
- Sjukur, S., (2012), *Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK*, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3) :368-379

- Slameto, (2010), *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Rhineka Cipta, Jakarta.
- StatCounter, G., (2015), *Statcounter Global Stats*
- Sudjana, N., (2005), *Metode Statistika*, Tarsindo, Bandung.
- Sugiharti, G., (2018), *Evaluasi dan Penilaian Hasil belajar Kimia*, FMIPA Unimed, Medan
- Sukiman, (2012), *Pengembangan Media Pembelajaran*, Pustaka Insan Madani , Yogyakarta
- Sukiyasa, K., & Sukoco, (2013), Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1) :126 -137
- Sukmandari, D. G, & Sukardiyono, T., (2017), Development of An Android Course Schedule Application, *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika*, 6(6) :1-5
- Syarif, I. (2012). Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2).
- Widiadi, A. N., (2016), Pengembangan Aplikasi Ruang Kuliah Android (Arka) Untuk Mata Kuliah Penelitian Pendidikan Sejarah, *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(1) : 1-10.
- Wiroatmojo & Sasonodiharjo., (2002), *Media Pembelajaran*, Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia, Jakarta
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J., (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88-99.