

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Gaikwad & Shrikant, Kanakatti.(2013). Conceiving M-Learning Application: A Step towards a Interactive Omnipresence Environment in Android based mobile, *International Journal of Engineering Science Invention*, **2(4)**, 7-13
- Abidin, Y., (2014), *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung : Refika Aditama
- Afzal, H., Ali, I., Khan, M. A., & Hamid, K. (2010). A Study Of University Student Motivation And Its Relationship With Their Academic Performance. *International Journal of Bisnis and Management* , **5(4)**, 80-88
- Al Emran, M., Shaalan, K., Elsherif, H., (2016). Investigating Attitudes Towards The Use of Mobile Learning in Higher Education. *Elsevier Journal*, **6**, 93-102
- Alhadi, S., dan Saputra, W.N.E.(2017) The Relationship between Learning Motivation and Learning Outcome of Junior High School Students in Yogyakarta. *Advances in Social Science Education and Humanities Research(ASSEHR)*, **66**, 138-141
- Angkowo, R & Kosasih, A (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Anshumati, G dan Shrikant, K.(2013). Conceiving M-Learning Application: A Step towards a Interactive Omnipresence Environment in Android based mobile, *International Journal of Engineering Science Invention*, **2(4)**, 7-13
- Apriyani, T. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Flash Cs5 Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Sma El Shadai Magelang*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Borg, T & Gall, M.D., (1983) *Educational Research : An Introduction*. 4<sup>th</sup> ed. New York : Longman. Inc
- Bunce, D.M. (2009). Teaching is More Than Lecturing and Learning is More Than Memorizing. *Journal of Chemical Education*, **86(6)**, 674-680
- Chuang, T. Y & Chen, W.F. (2007). Effect of Digital Games on Children's Cognitive Achievement. *Journal of Multimedia*, **2(5)**, 27-30
- Chuang, Y. T. (2014). Increasing Learning Motivation and Student Engagement through the Technology-Supported Learning Environment. *Creative Education*, **1(5)**, 1969- 1978
- Crompton, H. (2013). *A historical overview of mobile learning: Toward learner-centered education : Handbook of mobile learning*. Florence : In Z. L. Berge & L. Y. Muilenburg (Eds.)
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Dick, W & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction*, Fourth Edition. New York: Harper Collins College Publisher
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ekren, G dan Keskin, N.O. (2017). Using The Revised Bloom Taxonomy In Designing Learning With Mobile Apps. *Glokalde Is An Official E-Journal Of UDEEEWANA*, **3(3)**, 33-48
- Eseryel, D., Law, V., Ifenthaler, D., Ge, Xun & Miller, R. (2014). An Investigation of the Interrelationships between Motivation, Engagement, and Complex Problem Solving in Game-based Learning. *Educational Technology & Society*, **17 (1)**, 42-53
- Fauziah, Nenden. (2009). *Kimia Untuk SMA/MA Kelas XI IPA*. Jakarta : Pusat Pembukuan Depatemen Pendidikan
- Forum Tentor. (2011). *Metode Cling Semua Rumus Kimia SMA Kelas X, XI, XII*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama

- Fuady, C.A. (2015). Pengembangan media animasi flash player pada materi laju reaksi di SMK Negeri 1 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, **1 (1)**, 34-47.
- Ghozali, I. (2009). *Ekonometrika-Teori, Konsep dan Aplikasi dengan SPSS 17*. Semarang: Badan Penerbit Diponegoro
- Hamalik, O. (2001). *Media Pendidikan*. Surabaya: Reka Ilmu
- Hartono. (2012). *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jabbour, K.K .(2013).An Analysis Of The Effect Of Mobile Learning On Lebanese Higher Education.*Bulgarian Journal of Science and Education Policy*, **7(2)** ,208-301
- Jatmiko, Bagus Budi (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Pada Konsep Reaksi Reduksi Oksidasi Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA*. S2 thesis, UNY
- Kittidachanupap, N., Singthongchai, J., Naenudorn, E., Khopolklang, N., and Niwattanakul, S. (2012). Development of Animation Media for Learning English Vocabulary for Children. *Conference Paper*
- Kuswati, T.M., Ernavita., Ratih & Marwati, E . (2015). Konsep dan Penerapan Kimia SMA/MA Kelas XI. Jakarta : Bumi Aksara.
- Lin, Y. T., & Jou, M. (2013). Integrating popular web applications in classroom learning environments and its effects on teaching, student learning motivation and performance. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* , 158-165
- Lin, M.H., Chen, H. C., & Liu, K.S., (2017). A Study of The Effects of Digital Learning Motivation and Learning Outcome. *EURASIA Journal of Mathematics Science ang Technology Education*, **13 (7)** ,3553-3564
- Lubis, I.R., Solihah,M ., Sugiyarto, K. H dan Ikhsan,J. (2015). Pengembangan Media *Mobile Learning*“Chemondro” Berbasis Android Sebagai Suplemen

Belajar Siswa SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*, 468-477

Lukman, I.R. (2016). *Developing Android- Based Chemistry Instructional Media Integrated to Team- Assisted Individualization on Compounds Nomenclature to Increase the Creativity and Cognitive Learning Outcomes of High School Students* Thesis. Yogyakarta :Graduate School, State University of Yogyakarta

Maiti, A & Maiti, A. (2010). Adobe Flash Lite-Based Online Laboratory in Mobile Phone. *ICL*

Mukminan. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY

Munaidi. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press

Munn, N. L., JR Fernald, L. D., & Fernald, P. S. (1969). *Introduction to psychology*. New York: Houghton Mifflin

Muyaroah, S dan Fajartia, M. (2017).Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dengan menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, **6(2)**, 79- 83

Ningsih, S.A. (2012). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Pada Pokok Bahasan Kesetimbangan Kimia. Tesis : Universitas Negeri Medan

Padmo, D. (2014). *Teknologi Pembelajaran: Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran*. Ciputat: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan

Prasetyo, Yogo Dwi. (2015). *Developing Android- Based Chemistry Instructional Media about Colloid Systems to Improve the Learning Motivation and Cognitive Learning Outcomes of High School Students* Thesis. Yogyakarta :Graduate School, State University of Yogyakarta

- Priyadana, M.I dan Suharmanto, A. (2015). Penerapan Media Berbasis Adobe Flash Professional Cs5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kompetensi Rack Gear Lurus. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, **16(2)**, 96-100
- Ramadhani, Dimas Gilang., Mulyani, Bakti & Utomo, Suryadi Budi. (2015). Pengaruh Penggunaan Media *Mobile Learning* Berbasis Android Dan Lks Dalam Model Pembelajaran *Student Team Achivement Division* (Stad) Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Kemampuan Memori Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas Xi Sma Negeri 2 Purwokerto Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Universitas Negeri Surakarta*, 1-10
- Rovai, A. P., Ponton, M. K., Wighting, M. J., & Baker, J. D. (2007). A comparative analysis of student motivation in traditional classroom and e-learning courses. *International on E-Learning* , **6 (3)**, 413-432
- Sabekti, A.W., & Adriani, N., (2018). Pemanfaatan Teknologi Android Dalam Pembelajaran Kimia Untuk Meningkatkan Daya Saing Bangsa. Medan. SEMIRATA BKS PTN Barat Universitas Sumatera Utara
- Sadiman, A. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sakat, A.A., Mohd 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*, 874-88
- Saragih, S. (2015). *Aplikasi SPSS dalam Statistik Penelitian Pendidikan*. Medan : Perdana
- Sari, S., Anjani, R., Farida, I & Ramdhani, M.A. (2017). Using Android-Based Educational Game for Learning Colloid Material, *International Conference on Mathematics and Science Education*, 1-6
- Sari, K.W., Saputro, S dan Hastuti, B. (2014). Pengembangan *Game* Edukasi Kimia Berbasis *Role Playing Game* (Rpg) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X Sma Di Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, **3 (2)**, 96-104

- Saselah, Y.R., Amir, M & Qadar, R. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6 Professional* Pada Pembelajaran kesetimbangan Kimia. *Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, **2 (2)**, 80-89
- Seraj, M & Wong, C.Y. (2012). A Study of User Interface Design Principles and Requirements for Developing a Mobile Learning Prototype. *International Conference on Computer & Information Science*.
- Setyosari, P. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Shofiani,I.(2012).Modul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional. Diakses dari <https://ikashofiani.files.wordpress.com/2012/05/modul-pelatihan-adobe-flash-cs3-professional.pdf> pada tanggal 10 Mei 2018. Jam 16.45 WIB.
- Sittichailapaa ,T., Rattanachaia, R., and Polvienga,P.,(2015).The Development of Model Learning Media of Sorting Algorithm. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* ,**197(2015)**,1064 – 1068
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suliyanto. (2011). *Ekonometrika Terapan : Teori dan Aplikasi dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi
- Sundayana. (2015). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Supriyadi, S. (2016). Adobe Flash untuk Mendukung Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi*, **7(2)**, 42-45
- Teodorescu,A.(2015).Mobile Learning and It's Impact in Business English Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*,**180 (2015)**,1535 – 1540
- Tiitinen, K. (2015).*Mobile Learning and Content Creation for Location-Based Learning Applications*. Finland : Master Thesis, University of Tampere

- Toktarova , Vera I., Blagova, Anastasiia D., Filatova , Anna V., & Kuzmin , Nikolai V. (2015). Design and Implementation of Mobile Learning Tools and Resources in the Modern Educational Environment of University, *Canadian Center of Science and Education*, **7(8)**, 318- 324
- Utami, Budi. (2009). *Kimia Untuk SMA/MA Kelas XI Program Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta : Pustaka Pembukuan Departemen Pendidikan.
- Wagiran. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Semarang: UNNES
- Wardani, S., Lindawati, L & Kusuma ,S. B. W. (2017). The Development Of Inquiry By Using Android-System-Based Chemistry Board Game To Improve Learning Outcome And Critical Thinking Ability, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, **6(2)**, 196-205
- Widyoko & Eko, P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J., (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, **5(1)**, 88-99
- Yuliani, E., Windayani, N., & Sari. (2017). Desain Multimedia berbasis Android berorientasi Keterampilan Berpikir Kritis pada Konsep Asam dan Basa. *Prosiding Snips 2017*. ISBN: 978-602-61045-2-6 378
- Zakiah. (2015). Pengembangan Penuntun Praktikum Tipe Discovery dan Project Based Learning pada Pembelajaran Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit di SMA. *Jurnal Pendidikan Kimia*, **7(11)**, 70-79
- Zulaiha, Hartono dan A. Rachman Ibrahim. (2014). Pengembangan buku panduan praktikum kimia hidrokarbon berbasis keterampilan proses sains di SMA. *Jurnal Pendidikan Kimia*, **1 (1)**, 1-4