

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, N. W., Situmorang, M., & Muchtar, Z. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Kimia Inovatif Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pengajaran Termokimia. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(3), 169– 177.
- Andriani, T. (2015). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Sosial Budaya*, 12(1), 127-150.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brady, J. E. (1999). *Kimia Universitas Asas dan Struktur. Edisi Kelima. Jilid Satu*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Bram, Yudi Farola. (2005). Analisis Efektivitas Iklan Sebagai Salah Satu Strategi Pemasaran Perusahaan Percetakan Dan Penerbitan PT. Rambang Dengan Menggunakan Metode CPIC Model. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Sriwijaya*, 3(6), 1-23.
- Chuang, T. Y., & Chen, W. F. (2007). Effect of digital games on children's cognitive achievement. *Journal of Multimedia*. 2(5): 27-30.
- Dimiyati., & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Donasari, A., Silaban, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Pada Materi Termokimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 3(1), 86-95.
- Fatimah, S., Yusuf, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika *Smartphone* Berbasis an sebagai Penguat Karakter Sains Siswa. *Jurnal Kaunia*. 10(1): 59-64.
- Hujair A. H. Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1989). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Bandung.

- Nur, M.I., Salam, M., & Hasnawati. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tongkuno. *Jurnal penelitian Pendidikan Matematika*, 4(1), 99-112.
- Putrawansyah, F., Zulkardi., & MS, Sardianto. (2016). Pengembangan Digital Book Berbasis *Android* Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Menengah Atas. *Indonesian Journal of Network & Security*, 5(6), 30-48.
- Sadiman, A. (1996). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali.
- Satyaputra., & Aritonang. (2014). *Beginning Android programming with ADT Bundle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Silitonga, P.M. (2014). *Statistika Teori Dan Aplikasi Dalam Penelitian Edisi Kedua, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Medan : UNIMED.
- Sugeng, P., Heni, R., & Achmad, T. (2013). Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis *Android*. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 1, 177.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia. Supardi, U. S., Leonard, Suhendri, H. & Rismurdiyati. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*, 2(1), 71-81.
- Suranto A. W. (2005). *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta: MediaWacana.
- Suranto A. W. (2005). *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu Yogyakarta.
- Suwardi. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: PT STAIN Salatiga Press.
- Yektyastuti, Resti., Jaslim Ikhsan. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. 2(1): 88-99.

