

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Rika, dan Asep Suratman. 2021. "Media pembelajaran berbasis andrioid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa." *Jurnal Analisa* 7(1):56–65. doi: 10.15575/ja.v7i1.10654.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Gtafindo Persada.
- Ashar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jambi: Referensi Jakarta.
- Bhakti, Caraka Putra, dan Ika Maryani. 2017. "Peran LPTK dalam Pengembangan Kompetensi Pedagogik Calon Guru." *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)* 1(2):98. doi: 10.26740/jp.v1n2.p98-106.
- Damanik, Romanus, dan Dkk. 2020. *Membangun Aplikasi Android dengan Database SQLITE*. Yayasan Kita Menulis.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gava Media.
- Fibriani, Lola, dan M. Damris. 2014. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keseimbangan Kimia SMA Development of Interactive Multimedia to Improve Student ' s Motivation and Outcomes in Studying Chemical Equilibrium S." 3(1):1–5.
- Harahap, Lenni Khotimah, dan Anggi Desviana Siregar. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Keseimbangan Kimia." *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)* 10(1):1910. doi: 10.26740/jpps.v10n1.p1910-1924.
- Hasnawati, dan Sugiarti , Ruslan. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Pokok Asam Basa." *Chemistry Education Review (CER)* 2(2):49. doi: 10.26858/cer.v2i2.8754.
- Hayati, Zahratul. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Dan Hasil di MAN Krueng Geukueh Aceh Utara." *Skripsi*.
- Hermawan, A.H., Dkk. 2012. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*.

Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Husein, Hamdan. 2021. *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu.

Kartini, Ketut Sepdyana, dan I. Nyoman Tri Anindia Putra. 2020. "Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4(1):12. doi: 10.23887/jpk.v4i1.24981.

Kartini, Ketut Sepdyana, dan I. Nyoman Tri Anindia Putra. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android pada materi Hidrokarbon." *Jurnal Pendidikan Kimia UNDHISKHA* 5.

Kartini, Ketut Sepdyana, dan I. Ketut Setiawan. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Nama IUPAC Senyawa Anorganik Berbasis Android." *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 3(2):2615–6091.

Khaira, Risqi. 2017. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Materi Asam Basa Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Kimia FTK UIN AR-RANIRY."

Kholifah, Umi, dan Nurulita Imansari. 2022. "Abdimas galuh." 4:549–53.

Kuswanto, Joko, dan Ferri Radiansah. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." 1–8.

Larasati, Dita, Tri Wrahatnolo, Tri Rijanto, dan Lilik Anifah. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 9 Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Smk Negeri 3 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 11(1):79–85.

Magribi, Maulana. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Materi Hidrosfer Kelas X Sma Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Tahun 2013 / 2014." *Skripsi UNNES*.

Maharani, Tri Yunita, Effendy, dan Yahmin. 2016. "Kajian Dual Situated Learning Model (DSLML) untuk Mengatasi Miskonsepsi Kesetimbangan Kimia." *Pros. Semnas Pend IPA Pascasarjana UM* 1:705–14.

Nukhozin, dan Sri Mulyanti. 2017. *SIP KIMIA SMA/MA Kelas XI*. Yogyakarta: ANDI.

Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. SUKABUMI: CV Jejak, anggota IKAPI.

- Purnama, Sigit. 2010. "Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2(1):113–30.
- R.Linge, OVe Roza Putri. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Mobile Learning Bebas Android pada Materi Ikatan Kimia kelas X SMA." Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Rahadi, Dedi Rianto. 2014. "Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android Interface pengguna Android didasarkan pada manipulasi langsung menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata , seperti menggesek (swiping), mengetuk ." 6(1):661–71.
- Rahman, Gusti, Iis Siti Jahroh, Pascasarjana Pendidikan Kimia, Universitas Negeri Medan, Departemen Pendidikan Kimia, dan Universitas Negeri Medan. 2021. "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Android Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Dan Memotivasi Siswa the Effect of Android-Based Interactive Multimedia on Increasing." *Prosiding Seminar Nasional Kimia 2021* 67–72.
- Risky, Sonia Mahari. 2019. "Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 28(2):73–79. doi: 10.17977/um009v28i22019p073.
- Sanaky, A. .. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Saselah, Yeni R., Muhammad Amir M, dan Riskan Qadar. 2017. "Interactive Multimedia Development Based on Adobe Flash CS6 Profesional on Learning of Chemical Equilibrium." *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia)* 2(2):80. doi: 10.20961/jkpk.v2i2.11978.
- Shalikhah, Norma Dewi. 2016. "Cakrawala, Vol. XI, No. 1, Juni 2016 101." *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif* XI(1):101–15.
- Suarni, N. K., Program Studi, Pendidikan Dasar, dan Universitas Pendidikan Ganesha. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas VI SD Program Studi

- Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha.” 11(1).
- Sugihartini, Nyoman, dan Kadek Yudiana. 2018. “ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional.” 15(2):277–86.
- Sugiyono. 2013. *Metode Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukanto, Petrus Sokibi, dan I. Ketut Widhi Adnyana. 2018. “Game Edukasi Rpg Seal Breaker Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android.” *Jurnal Bahasa Rupa* 2(1):68–79. doi: 10.31598/bahasarupa.v2i1.240.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pusaka Insan Madani.
- Sulistiyawati, Puri, Dwi Puji Prabowo, dan Dimas Irawan Ihya’ Ulumuddin. 2017. “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Kuliah Tipografi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro.” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 3(01):69–80. doi: 10.33633/andharupa.v3i01.1335.
- Tanjung, Rahma Elvira, dan Delsina Faiza. 2019. “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika.” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 7(2):79. doi: 10.24036/voteteknika.v7i2.104261.
- Winarni, Endang. 2018. *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK dan R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yanto, Doni Tri Putra. 2019. “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik.” *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19(1):75–82. doi: 10.24036/invotek.v19i1.409.
- Yulita, Inelda. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Kimia*. Tanjungpinang: UMRAH Press.