

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, I. Z. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* (M-learning) Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI pada Materi Struktur dan Fungsi Organel Sel di MAN 3 Kota Banda Aceh. *Skripsi*. UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Adriani, N., & Sabekti, A. W. (2018). Tingkat Validitas Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android. *Jurnal Zarah*, 6(2), 76–80.
- Andrizal, & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *Invotek : Jurnal Inovasi, Vokasional Dan Teknologi*, 17 (2), 1-10.
- Anjarwati, D., Winarno, A., & Churiyah, M. (2016). Improving Learning Outcomes by Developing Instructional Media-Based Adobe Flash Professional CS 5.5 on Principles of Business Subject. *Journal of Research & Method in Education*, 6(1), 1–6.
- Annisa, F. N. (2020). *Pengaruh Penguasaan dan Eksistensi Penggunaan Bahasa Indonesia pada Masyarakat Era Globalisasi*. Jakarta : PT Jaya Pustaka.
- Anshary, I., & Edidas. (2018). Pengembangan Trainer Mikrokontroler sebagai Media Pembelajaran dengan Metode Fault – Finding. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 6(2), 1–5.
- Anwar, S. (2014). *Pengolahan Bahan Ajar*. Bandung: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arikunto, S., dan Jabar. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Alat Pirolisis Sampah Plastik Berbasis Lingkungan Di Smp Kabupaten Musi Rawas. *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching*, 2 (2), 95–104.
- Aripin, I. (2018). Konsep dan Aplikasi *Mobile Learning* dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Educaation.*, 3(1), 1–9.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Astuti, I. A. D., Dasmo, & Sumarni, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi *Appypie* di SMK Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 695-700.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3 (1), 13-27.
- Calimag, J.; Miguel P, A G; Conde, R S; Aquino, L B;. (2014). Ubiquitous Learning Environment Using Android Mobile Application. *International Journal of Research in Engineering and Technology*, 2 (2), 119-128.
- Chandra, Y. F., Dwiyani, N., & Huda, Y. (2017). Perancangan Aplikasi *Mobile Learning* Tes of English for International Communication (TOEIC) Simulation pada *Smartphone* Android. *Jurnal Vokasi, Teknik Elektro & Informasi*, 5(1), 2302–3295.
- Chusni, M. M., Zakwandi, R., Ariandini, S., Aulia, M. R., Nurfauzan, M. F., & Azmi, T. (2018). *Appypie Untuk Edukasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android*. Yogyakarta: Media Akademisi.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Rajawali Pers.
- Deiniatur, M. (2019). Developing Learning Media Through Macromedia Flash Application for English Phonology Class. *Jurnal SMART*, 5(1), 45–59.
- Farida, S. (2012). Media Pembelajaran Menulis Submateri EYD Dengan Macromedia Authorware 7.0 Untuk siswa kelas XI SMA/MA. *Pelita-Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY*, 7 (1), 1-17.
- Fatimah, S., & Mufti, Y. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika *Smartphone* Berbasis Android sebagai Penguat Karakter Sains Siswa. *Jurnal Kaunia*, 10(1), 59–64.
- Ghozi, S. (2014). Pengembangan Media pembelajaran *Mobile Learning* dalam Pembelajaran Matematika kelas X SMA Peguruan Cekini Kertas Nusantara Berau. *Digital Journal of Mathematics and Education.*, 1(1), 22–30.
- Gregory, S., & Tyrrel, M. B. (2017). Digital Learner Presence and Online Teaching Tools : Higher Cognitive Requirements of Online Learner for Effective Learning. *Research and Practice in Technology Enchanced*

Learning , 18 (12), 1-17.

- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Haq, M. R. (2017). Pengembangan Media *Mobile Learning* (M-Learning) Berbasis Android dalam Pembelajaran Biologi pada Materi Struktur dan Fungsi Sel Penyusun Jaringan Tumbuhan dan Hewan Kelas XI SMA/MA. *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung.
- Hardinata, R., Murwitaningsih, S., & Amirullah, G. (2018). Pengembangan *Mobile Learning* Sistem Koordinasi Berbasis Android. *Bioeduscience*, 2(1), 53–58.
- Hiskia, A. (2001). *Struktur Atom, Struktur Molekul & Sistem Periodik*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Hwang, G. J., Huang, Y. M., Hu, P. W., & Zhuang, Y. Y. (2014). Effect of The Inquiry-Based *Mobile Learning* Model on The Cognitive Load and Learning Achievement of Student. *Interactive Learning Environments*, 21(4), 338–354.
- Ibrahim, R., & Syaodih, S. N. (2011). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Irawan, R., & Sukarna, I. M. (2016). Pengembangan *Mobile Learning* Sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA/MA Berbasis Android Pada Materi Konfigurasi Elektron Dan Tabel Periodik Unsur. *Jurnal Kependidikan Kimia*, 3(2), 18–26.
- Kim, D., Rueckert, D., & Seo, D. (2013). Student Perceptions and Experiences. 3 (17), 52-73.
- Kurniasari, D. (2014). Pengembangan Buku Suplemen IPA Terpadu dengan Tema Pendengaran Kelas VII. . *Unnes Science Educational Journal* .
- Kurniawan, D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Invatif Berbasis Android Berbantuan App Builder *Appypie* Berdasarkan Taksonomi Bloom pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar. *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung.
- Kurniawan, H. (2017). Media Pembelajaran *Mobile Learning* Menggunakan Android (Studi Kasus : Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya). *Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 8(1), 46–55.
- Kustandi & Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A. E., & Lumeta, A. S. M. (2015). Perancangan Penunjuk Rute pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android yang Terintegrasi pada Google Maps. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 4(2), 18–25.
- Lestari, A. I., Senjaya, A. J., & Ismunandar, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Appy Pie untuk Melatih Pemahaman Konsep Turunan Fungsi Aljabar. *Jurnal Pedagogik*, 3(1), 1-9.
- Miangah, Mosavi, T., & Nezarat, A. (2013). Mobile-Assisted Language Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3(1), 1-11.
- Mislan, & Santoso, D. A. (2019). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 2 (11), 12-16.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta.
- Muntaha, S., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185.
- Normada, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Fun Chemistry Blog pada Materi Reaksi Reduksi dan Oksidasi*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang.
- Nurmayanti. (2017). *Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Kimia pada Materi Ikatan Kimia*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Osama. (2013). Exploring Major Challenges and Benefits Of M-learning Adoption. *Br. J. Appl. Sci. Techonology*, 3(1) 826–839.
- Petrucci, R. H. (2011.). *General Chemistry: Principles and Modern Applications*. Toronto:: Pearson Canada Inc.
- Petrucci, R. H. (2007). *Kimia Dasar*. Jakarta: Erlangga.
- Purnama, R., Sesunan, F., & Ertikanto, C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika SMA pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 2 (1), 91-102.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Putra, D.W., Nugroho, A. P. & Puspitarini, E. W. (2016). *Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58.
- Ramadan, F. A., & Arfinanti, N. (2019). Pengembangan *Mobile Learning* Rensi (Relasi dan Fungsi) Berbasis Android pada Pokok Bahasan Relasi dan Fungsi sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, 7 (16), 1-6.
- Ramsyiah. (2018). *Pengembangan Media Kartu Quartchem Pada Materi Ikatan Kimia*. *Skripsi*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Rihandoko, A. (2018). Pengembangan Media *Mobile Learning Appypie* Andoid Berbasis Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Biologi di Tingkat SMA/MA. *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung.
- Roso, S., Utami, A., & Abeng, A. T. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Untuk Guru Sekolah Dasar Kota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 196–201.
- Sabekti, A.W., & Adriani, N. (2019). Pemanfaatan Teknologi Android dalam Pembelajaran Kimia Untuk Meningkatkan Daya Saing Bangsa. *SEMIRATA BKS PTN Barat Universitas Sumatera Utara*, 2(2), 85-92.
- Sadiman, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Wali Pers.
- Saefi, M., Suarsini, E., & Lukiati, B. (2014). Pengembangan Media *Mobile Learning* Berbasis Android pada Pembelajaran Struktur Fungsi Sel Kelas XI. *Jurnal Pendidikan*, 1(5), 26–32.
- Santosh, K. D. (2013). E- and M-Learning: A Comparative Study. *Int. J. New Trends Educ. Their Implic*, 4(4), 65–78.
- Satriawati, H. (2016). Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasar Kelas X Smkn 3 Yogyakarta. *Safety Science*, 6(3), 1–67.
- Setiawati, N., Kartika, I., dan Purwanto, J. (2013). Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Moodle Sebagai Daya Dukung Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 28–37.
- Setyantoko, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android dalam Pembelajaran Atletik untuk Siswa SMP Kelas VII. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Silberberg, M. S. (2020). *Chemistry: The Molecular Nature of Matter and Change*. New York: McGraw Hill.
- Sofiyullah, N. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Materi dan Soal Sebagai Suplemen Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran IPA*. Universitas Negeri Semarang.
- Sudarmo, U. (2013). *Kimia Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana, R., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmandari, D. G., & Sukardiyono, T. (2017). Analisis Aplikasi Jadwal Perkuliahan Berbasis Android. *Jurnal Elinvo*, 2(1), 80–84.
- Sulisworo, D., Ishafit, I., & Firdausy, K. (2016). The development of *mobile learning* application using jigsaw technique. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 10(3), 11–16.
- Sumardiono. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Memanfaatkan Multimedia Komunikais Interaktif : Flowchart CAI dan Strategi Instruksional. *Jurnal Penelitian Dan Komunikasi Dan Opini Publik*, 3 (6), 30-48.
- Sunarya, Y. (2010). *Kimia Dasar I*. Bandung: Yrama Widya.
- Sutrisno., dan Istiyono, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* pada Device Android. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engeenering Dan Edukasi*, 1(2), 59–64.
- Syarisma, N. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantu Aplikasi *Appypie* Pembelajaran Fluida di SMAN 3 Bontang. *Skripsi*. UIN Alauddin Makassar.
- Syukri, S. (1999). *Kimia Dasar I*. Bandung: ITB Press.
- Taufiq, M., Amalia, A. V., & Parmin. (2017). The Development of Science *Mobile Learning* with Conservation Vision Based on Android App Inventor 2. *Unnes Science Education Journal*, 6(1), 1472–1479.
- Wibawa, S. C., & Schulte, S. (2015). Beauty Media Learning Using Android

Mobile Phone. *International Journal of Innovative Research in Advanced Engineering*, 2(11), 20–26.

Yanto. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK : Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 1 (19), 75-82.

Zuliana & Padli, I. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal IAIN Sumatera Utara.*, 3(1), 21–32.

