

## DAFTAR PUSTAKA

- A'isara, Y. (2020). *Integrasi Multipel Representasi Dalam Laboratorium Virtual Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit. Skripsi.* Universitas Maritim Raja Ali Haji. Kepulauan Riau.
- Adam. 2021. *Software Untuk Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani
- Agustina, D, A., Dasmu, Asep, S, A. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok. *Jurnal pengabdian kepada masyarakat.* 24 (2). <https://jurnal.unimed.ac.id>, 15 September 2022
- Agustina Dwi astuti Irnin, R. a. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android. *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan fisika*, 57-62
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Aripin, I. (2018). Konsep dan Kodular Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Education.* 3(1), 5. <http://jurnal.unma.ac.id>, 13 September 2022.
- Armas, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Software Kodular Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMA Negeri 3 Gowa. Skripsi.* Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi, R., A., H. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-43.
- Copriady, J., Iswandari, S. N., Noer, A. M., & Albeta, S. W. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Moodle Pada Materi Hidrokarbon. *Edusains*, 12(1), 81–88.
- Hamalik, O. (2003). *Metode Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar* (3 ed.). Bandung: Tarsito

- Harnanto, A. (2009). *Kimia untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Haya, F., Waskito, S., & Fauzi, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Gasik (Game Fisika Asik) Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret*, 2(1), 11-14.
- Hendriawan, M. Ardiansyah. (2019). Pengembangan Jimath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 6(1), 274-288. <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n2a12>, 13 oktober 2021.
- Jalinus, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. Jurianto. (2017). Model Pengembangan Desain Instruksional Dalam Penyusunan Modul Pendidikan Pemustaka. *Media Pustakawan*, 24(03), 36-43.
- Junaidi, E., Hakim, A., Hadisaputra, S., Anwar, Y. A. S., & Sofia, B. F. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Kimia Melalui Implementasi Konsep Kimia dalam Bentuk Permainan Sederhana di SMAN 4 Praya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 3(2), 1-6.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 5(1), 37.
- Lesmana, I. (2021). *Pengembangan Media Komik Pada Materi Hidrokarbon Berbasis Kearifan Lokal Di SMA Negeri 5 Banda Aceh*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Leni, M. Q. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Keseimbangan Kimia Kelas XI SMA*. Skripsi. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Mahendra, A. I. (2020). *Pengembangan Media Virtual Laboratory Berbasis Action Script 1.0 & 2.0 Adobe Flash CS6 Pada Materi Redoks di MAN 1 Banda Aceh*. Skripsi. Islam Negeri Ar-Raniry. Banda Aceh
- Mahyuddin, R. S., Wati, M., & Mangkurat, U. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Zoomable Presentation Berbantuan Software

- Prezi Pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis. *Berkata Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2), 229–240.
- Melennia, V. (2021). *Pengembangan Laboratorium Virtual Elektrolisis Berbasis Web Untuk Mendiagnosis Keterampilan Prosedural Peserta Didik*. Skripsi. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Mudinillah, Adam. (2021). *Software Untuk Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Bidang Pustaka Madani
- Mulfiani, S. (2018). *Efektivitas Strategi Constextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon Di SMAN 1 Kluet Tengah Aceh Selata*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam. Banda Aceh
- Munadi, Yudhi 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: REFERENSI Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI. 2007. *Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdikbud.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya
- Nesi, W. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Adventure Berbasis Android pada Materi Bentuk Molekul Kimia Kleas X SMA Negeri 1 Toapaya*. Skripsi. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Nukila, M., Muharini, R., Sartika, P, R., Harida., Lestari, I. (2022). Pengembangan E-Suplemen Berbasis Multirepresentasi Pada Materi hidroarbon. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5970-5987
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 3 (1), 171-175.
- Pamungkas, R. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Kodular Pada Materi Percabangan dan Perulangan Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Pujiastuti, F. (2022). *Pengembangan Media Laboratorium Virtual Berbasis Android Terintegrasi Etnosains Pada Materi Laju Reaksi SMA*. Skripsi. Universitas Maritim Raja Ali Haji.

- Purwanto, N. (2012). *Prinsip-Prinsip dan Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT.
- Putri, Y. D., Elvia, R., & Amir, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 5(2), 168–174.
- Putry, H. M. E., Adila, V. N., Sholeha, R., & Hilmi, D. (2020). Video Based Learning Sebagai Tren Media Pembelajaran Di Era 4.0. *Tarbiyatun: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 1–24.
- Rasyid, M., Azis, A. A., & Saleh, A. R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7, 69–80.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Septryanesti, N. Lazulva. (2019). Desain dan Uji Coba E-Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Blog pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Tadris Kimiya*, 4(2), 202-215.
- Sutresna, N., Sholehudin, D., Herlina, T. (2014). *Buku Siswa Aktif dan Kreatif Belajar Kimia*. Bandung: Grafindo Media Pratama
- Syarisma, Nurul Fany. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantu Aplikasi APPYPIE Pembelajaran Fluida”, Skripsi. UIN Alauddin Makasar.
- Syaukani, A, R. (2022). *Pengembangan Media Mobile Learning Menggunakan Kodular Pada materi Aturan Sinus Cosinus*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tim EMS, 2012. *Web Programming for Beginners*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Watoni, M. S. (2019). *Analisis Faktor-faktor Penyebab Kesulitan Belajar pada Bidang Studi Akuntansi*. *Manazhim*, 1(1), 64–80.

Wisudawati, A. W., & Sulistyowati., E. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

Woodille, G. (2011). *Mobile Learning*. US: The Mcgraw-Hill Companies.

Yahfizham (2019). *Dasar-dasar Komputer*. Medan: Perdana Publishing.

