

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, E.I. Pengaruh Minat Belajar dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Memelihara/Service Sistem Bahan Bakar Bensin pada Siswa Kelas XI TKR A dan TKR B Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro Bantul. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif UNY. 2017.
- Afiffudin, 2013. Pengembangan Aplikasi Mobile E-Learning pada Smartphone Berbasis Android. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Ali, M. 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa
- Ali, M. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnet. *Jurnal Edukasi @Elektro*. 5 (1): 11-18.
- APJII. 2017. *Statistik Pengguna Pengguna Internet di Indonesia*. <http://teknopreneur.com/2018/03/02/penggunaan-smartphone-meningkat-apakah-masyarakat-mulai-meninggalkan-pc/>. [Diakses 16 Mei 2019].
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Aryantari, Weni Rinta. Pengembangan Mobile edukasi Berbasis Android sebagai media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS SMA. *Skripsi*. FE UNY. 2014.
- Astra, I. M., Nasbey, Hadi dan Nugraha, A. 2015. *Development of an Android Application in the Form of a Simulation Lab as Learning Media for Senior High School Students. Eurasia Juournal of Mathematics, Science & Technology Education Ed, 11 (5) : Iser Publication.*
- Attewell, Jill, Savill-Smith, Carol dan Douch, Rebecca. 2009. *The impact of mobile learning Examining what it meansfor teaching and learning*. London: LSA.
- Chang, R. 2004. *Kimia Dasar. Konsep-Konsep Inti Jilid 1*. (Terjemahan Sukmariah Maun, dkk). Tangerang: Banirupa Aksara.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat penting Dalam Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Devy, R. Pengembangan Pengembangan Ensiklopedia Brainware Of Chemistry Tokoh Kimia di Buku Kelas X SMA/MA Sebagai Sumber Pengetahuan dan Pendidikan Karakter bagi Siswa. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. 2015.
- Frey, B.A., dan Sulton, J.M. 2010. A Model for Developing Multimedia learning Projects. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 6 (2): 491-507.
- Hanafi, H.F., and Samsudin, K. 2012. Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-base Learning Aplication on Undergraduates' Learning. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*. 3 (3): 63-66.
- Herdiansyah, H. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Herlambang, I. 2015. Pengembangan Media Berbasis Android Menggunakan App AIR 3.2 ForAndroid pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Jurusan Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 1 Seyegan. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan FT UNY.
- Hernawati, K. Pengenalan Teknologi Sejak Dini Dengan Belajar Sambil Bermain Melalui Smartphone. *Makalah*, disajikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY Tanggal 10 November 2012 di Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.
- Hilda, L. 2015. Metode Course Review Horay untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Mata Pelajaran Kimia. *FORUM PAEDAGOGIK: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*. 7 (2): 63-79.
- Ikhtiyarini, D. 2012. Media Permainan Castle Of Element Berbasis Komputer Sebagai Media Pemebelajaran Pada Materi Pokok Unsur, Senyawa dan Campuran. *UNESA Journal Of Chemical Education*. 1 (2) : 84-91.
- Istiyanto, Jazi Eko. 2013. *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2016. *Ensiklopedia*. Diakses dari [www.kbbi.web.id](http://www.kbbi.web.id) pada tanggal 14 Agustus 2019.
- Kustandi, C dan Sudjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Nazali, Bani Hafidz. Pengembangan Ensiklopedia Alat Laboratorium Kimia Berbasis Android untuk Peserta Didik SMA/MA. *Skripsi*. Progrma studi Pendidikan Kimia UINSUKA Yogyakarta. 2016.
- Nirmalasari, Marintan. 2011. Pengembangan Model Memorization Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Dididk pada Pelajaran Kimia SMA. *Jurnal: Pendidikan Kimia Indonesia: Edisi Khusus (2)* :178-190.
- Oktiana, Gian Dwi. Pengembangan Mediap pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. UNY. 2015.
- Prasetyo, Yogo Dwi. 2015. "Utilization Effectiveness of Chemistry Instructional Media to improve Self Regulated Learning and Learning Outcomes of High School Students". *The Proceeding of The 1<sup>st</sup> International Seminar on Chemical Education*. 30 September 2015. Hal. 111-115.
- Perdana, Dimas Dian., Utomo, Suryadi Budi dan Yamtinah, Sri. 2014. Upaya Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Materi Hidrokarbon Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division Berbantuan Kartu Soal pada Siswa Kelas X Semester Genap SMA N 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Kimia* : 3 (1): 74-79.
- Permana, B dkk. 2018. Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat Dunia Berbasis Android. *Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*. 3 (2): 151-156.
- Purbasari, Rohmi Julia, Kahfi, M. Shohibul dan Yunus Mahmudin. Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Peserta Didik SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika Universita Malang Tahun 2012*. 1(2): 1-10.
- Sadiman, A.S, dkk. 1993. *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saidah, Intan Nur. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan Menggunakan Software Adobe Flash CS5 untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Pendidikan Akuntansi UNY. 2015.
- Safaat, Nazrudin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.

- Sahlan, Evy Yanti. Efektivitas Model Pembelajaran Predict-Observe-Explain Pada Materi Laju Reaksi Dalam Meningkatkan Keterampilan Memberikan Alasan. *Skripsi*. Fakultas KIP Universitas Lampung. 2013.
- Saputri, Laila O. *dkk*. 2012. "Peningkatan Pengetahuan dan Sikap dalam Pemilihan Jajanan Sehat Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga". Surabaya: Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.
- Setiawan, A dan Nurrochman, S. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning dengan Platform Android Sebagai Sumber Belajar Mandiri pada Materi Pokok Pengukuran. JPTK FMIPA UNY.
- Steele, J. & To, N. 2010. *The Android Developer's Cookbook: Building Applications with The Android SDK*. Pearson Education.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vanessa, G. 2013. Pembuatan Ensiklopedia Hewan Punah dan Terancam Punah Berbasis WEB. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*. 2 (2): 1-6.
- Widiana, A. Pengembangan Ensiklopedia Alat Ukur Fisika sebagai Sumber Belajar Mandiri untuk SMA/MA Kelas X pada Materi Besaran dan Satuan. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2013.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wijaya, K "id.techinasia," 6 January 2015. [Online]. Available: <https://id.techinasia.com>. Diakses tanggal 22 Agustus 2019 pukul 7.23 WIB.
- Woodill, G. 2010. *The mobile learning edge: Tools and technologies for developing your teams*. McGraw Hill Professi.