

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, R. G. (2016). Rancang Bangun Aplikasi *Game Fun With Physic* Berbasis Android. *Skripsi*. Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makasar.
- Agustiyan, D. A. (2016). Teka-Teki Silang Bergambar Berbasis Macromedia Flash Untuk menambah Kosakata Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Di Kota Semarang. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Alhafidz, M. R. L., & Haryono, A. (2018). Pengembangan mobile learning berbasis android sebagai media pembelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 11, No.2, 11(2), 118–124.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17977/UM014v11i22018p0107>
- Andriani, Tuti. (2015). *SISTEM PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI*, 66, 37–39. *Jurnal Sosial Budaya : Media Komunikasi Ilmu - Ilmu Sosial dan Budaya*, Vol. 12, No. 1 Januari - Juni 2015.
- APJII. (2019). Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018. <https://apji.or.id/survei> dan info_survei@apji.or.id. Diakses pada tanggal 10 November 2019 (16:45 WIB)
- Arif Wibisono , Wijayanto, I. M. (2017). Pengembangan *Game Edukasi Teka-Teki Silang*. *Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP)-VII Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Semarang S*, ISBN 978-6, 388–394.
- Aryantari, Weni Rinta. (2014). Pengembangan Mobile edukasi Berbasis Android sebagai media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS SMA. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Barke, H. D., Harsch, G., & Schmid, S. (2012). Essentials of chemical education. *Essentials of Chemical Education*, 9783642217, 1–326.
<https://doi.org/10.1007/978-3-642-21756-2>
- Calimag, J. N., Mugel, P. A., Conde, R. S., & Aquino, L. B. (2014). Ubiquitous learning environment using android mobile application. *International Journal of Research in Engineering & Technology* , 2 (2), 119-128.
- Dwiyono. (2019). *Game Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga*. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 7(2), 343–351.

- Eva. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- Fanani, Z. M. (2018). Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS) dalam Kurikulum 2013. *Journal of Islamic Religious Education*, Vol.II, No.1 Januari 2018, 57-76.
- Faridha, Ayu., & Nuraeni Abbas. (2015). Penerapan Model Think Pair Share berbantuan Puzzle untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*. Vol.4 No.2. ISSN 2252-6366.
- Fitriyani, Intan Nur dan Siti Anafiah. (2017). Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Melalui Media Puzzle pada Siswa Kelas III SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* Vol. 3 No. 3.
- Fourwanto, M. A. (2013). Pengembangan Media Teka Teki Silang Biologi Untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP Negeri 9 Bandar Lampung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- 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.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.jheduc.2013.06.002>
- Haddade, H. (2013). *Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab: Teori dan Aplikasinya*. Makassar: Alauddin University Press.
- Husein, S. (2015). “Pengaruh Penggunaan Multi Media Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor”. (*Jurnal pendidikan Fisika FKIP Universitas Mataram, Mataram, 2015*), h.221.
- Ikhtiyarini, D. (2012). Media Permainan Castle Of Element Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Unsur, Senyawa dan Campuran. *UNESA Journal Of Chemical Education*. 1 (2) : 84-91.
- Ismail, A. (2006). *Education Game s (Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif)*. (Yogyakarta: Pilar Media) h.10
- Ivanovich. (2012). Using Powerpoint Slides In The Course Of Delivering Lectures In Chemistry. *Jurnal Vestnik MGSU*, 241-246.

- Jamilah, U. (2016). Pengembangan Media *Game* Edukasi Kimia Berbasis Android Materi Hidrokarbon untuk Ketuntasan Klasikal Siswa. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Kimia Jurusan Kimia FMIPA UNNES.
- Katadata. (2019). Pengguna Smartphone di Indonesia 2016-2019. databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019. Diakses pada 10 November 2019 (16:20 WIB)
- Kavani, R., & Amjadiparvar, A. (2018). The effect of strategy-based instruction on motivation, self-regulated learning, and reading comprehension ability of Iranian EFL learning. *Cogent Education*, 5(1), 1–17. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1556196>
- Kebritchi, M. & Hirumi, A. (2008). Examining the Pedagogical Foundations of Modern Educational Computer Games. *Journal Computers & Education* 51: 1729 – 1743.
- Kemendikbud. (2017). *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kirci, P., & Kahraman, M. O. (2015). Game based education with android mobile devices. *6th International Conference on Modeling, Simulation, and Applied Optimization, ICMSAO 2015 - Dedicated to the Memory of Late Ibrahim El-Sadek*, 4–7. <https://doi.org/10.1109/ICMSAO.2015.7152220>
- Klímová, B. (2018). Mobile phones and/or smartphones and their apps for teaching English as a foreign language. *Education and Information Technologies*, 23(3), 1091–1099. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9655-5>
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99-110.10.24235/ileal.v3i1.1820
- Maulana, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning dengan Platform Android Materi Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) Pada Program Studi Ketenagalistrikan untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika* 7(2): 188-207.
- Mulyatiningsih, Endang. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munthe, A. (2015). Pentingnya Evaluasi Program di Institusi Pendidikan: Sebuah

Pengantar, Pengertian, Tujuan dan Manfaat. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 1-14.

<https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p1-14>

Mustofa, Sunyaruri Syahnas., & M. Husni Abdullah. 2017. Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Songkokerto 01 Batu. *JPGSD*. Vol.05 No.03.

Oktiana, Gian Dwi. (2015). 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*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. In *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)* (Vol. 1, No. 1).

Pietarinen, A-V. (2003). Logic, language game s and ludics. *Acta Anal* **18**, 89–123. doi:10.1007/s12136-003-1016-x

Purba Asmara, A. (2017). Penilaian Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Kimia Materi Kimia Unsur Menggunakan Mind Map Di Kelas Xii Ipa Semester 1 Sma Negeri 1 Wonosari. *Lantanida Journal*, 3(1), 34. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i1.1438>

Purbasari, dkk. (2012). Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Peserta Didik SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika Universita Malang*. 1(2): 1-10.

Rachman, A. F. (2017). Pengembangan Permainan Edukasi KATELU Berbasis Andorid Dengan Tools Unity 3D Game Engine. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Tehnik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2017, h. 14.

Rachmaniar, dkk. (2018). Perilaku Penggunaan Smarthphone dan Akses Pornografi di Kalangan Remaja Perempuan. *Jurnal Komunikasi Global*, Vol. 7 No.1

Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13(1), 184–190. ISSN: 2302-7339 Vol.13 No.1. <http://www.jurnal.sttgarut.ac.id/index.php/algoritma/article/view/323>

- Restiana. (2017). Pengembangan Software Aplikasi *Game* Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi Pada Peserta Didik Kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung. *Skripsi*. UIN Raden Intan.
- Rian Oseady Prahastito. (2016). Aplikasi *Game* Edukasi Budaya Dan Aksara Lampung Berbasis Android. *Skripsi*. Jurusan Ilmu Komputer Dan Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung, 2016, h. 10.
- Rifai, W. A. (2015). Pengembangan *Game* Edukasi Lingkungan Berbasis Android. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Tehnik Informatika Fakultas Tehnik Universitas Yogyakarta.
- Rumansyah. (2002). Penerapan Metode Latihan Berstruktur dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Persamaan Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, vol 6(No 1).
- Saputra, A. B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash Pada Materi Sistem Gerak Manusia Kelas XI SMA/MA. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Saputra. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis *Flash* Pada Materi Sistem Gerak Manusia Kelas XI SMA/MA. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung.
- Sari, N., Suryanti, K., Manurung, S. M., & Sintia, S. (2017). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Fisika Kelas XI MIPA 1 SMA Titian Teras Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 3(2), 110. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v3i2.1297>
- Serafimov, L. (2013). Mobile Learning Platform. *The 9th International Scientific Conference eLearning and Software for Education*, (pp. 194-199). Bucharest.
- Solihah, attus, Yektyastusi, R., Prasetyo, Y. D., Sugiyarto, K. H., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Sebagai Suplemen Materi Asam Basa Berdasarkan Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains*, ISSN: 2407(November), 2015–2457.
- Song, Y., Wong, L.-H., & Looi, C.-K. (2012). Fostering personalized learning in science inquiry supported by mobile technologies. *Education Tech Research Development Springer*, 679-701.

- Statcounter. (2019). Mobile Operating System Market Share in Indonesia - October 2019. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>. Diakses pada tanggal 10 November 2019 (17:38 WIB)
- Steele, J., & To, N. (2010). *The Android developer's cookbook: building applications with the Android SDK*. Pearson Education.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syaodih, Nana. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sykes, E. R. (2014, May/June). New Methods of Mobile Computing: From Smartphone to Smart Education. *Tech Trends*, pp. 26-37.
- Tarigas, T. D., Sahputra, R., & Erlina. (2014). Pengembangan Media Crossword Puzzle Chemistry (Cropchem) Pada Materi Struktur Atom di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol 3, No(e-ISSN : 2715-2723), 1–12. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6906>
- Ulfayanti, N. (2017). *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI Di SMA Negeri 12 Makassar*. 1–75. http://repositori.uin-alauddin.ac.id/8605/1/NUR_ULFAYANTI.pdf
- Utami, I. F., Satoto, K. I., & Martono, K. T. (2016). Teka-teki Kimia sebagai Media Pembelajaran Kimia Interaktif bagi siswa SMA Kelas X Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 139. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.139-149>
- Utami, N. S. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukatif Teka-Teki Silang Akuntansi Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Magelang. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- Vitaloka, P. A. Dyah. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Menggunakan *Adobe Flash* Pada Materi Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK Koperasi Yogyakarta. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- Widoyoko, S. Eko Putro. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Winaryati, Eny. (2017). *Model Pembelajaran Wisata Lokal (Implementasi*

Pembelajaran Abad 21). Semarang: UNIMUS PRESS

- _____ (2012). Model Pembelajaran “WISATA LOKAL” Pada Mata Pelajaran Sains: Suatu Pendekatan R&D. *Seminar Nasional VII Pendidikan Biologi*, 9 (1). Pp. 339-346. Vol. 9, No. 1
- Winaryati, E., Handarsari, E & Fathurrohman, A. (2012). Analisis Pengembangan Model Pembelajaran “WISATA LOKAL” Pada Pembelajaran Sains. *Seminar Nasional UNIMUS*. <http://jurnal.unimus.ac.id>
- Wirahyuni, Kadek. 2017. Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan TekaTeki Silang dan “Balsem Plang”. Acarya Pustaka. Vol.3. No.1 Juni 2017.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i1.10289>
- Yektyastuti1, R., Solihah, M., Prasetyo, Y. D., Mardiana, T., Ikhsan, J., & Sugiyarto, K. H. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Kimia “Chemondro” Pada Materi Kelarutan Dan Pengaruhnya Terhadap Kemandirian Belajar Siswa SMA. *Seminar Nasional Pendidikan Sains V*, ISSN: 2407(November), 80–87. Retrieved from <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snps/article/view/7965>
- Yuntoto, S. (2015). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, (September). Retrieved from [https://eprints.uny.ac.id/21320/1/Singgih Yuntoto- 105012444021.pdf%0D](https://eprints.uny.ac.id/21320/1/Singgih%20Yuntoto-105012444021.pdf%0D)
- Yuriev, E., Capuano, B., & Short, J. L. (2016). Crossword puzzles for chemistry education: Learning goals beyond vocabulary. *Chemistry Education Research and Practice*, 17(3), 532–554. <https://doi.org/10.1039/c6rp00018e>