

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. (2014). *Mudah Membuat Game Android Berbasis Adobe AIR*. Semarang: Wahana Komputer.
- Cahya Dwi Wahyudi. (2010). Pengembangan Permainan Who Wants To Be A Great Chemist Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas XI. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Darmono. (2001). *Manajemen Perpustakaan Sekolah*. Yogyakarta: Pinus Book.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1980). *Ilmu Kimia untuk SMA*. Bandung: Masa Baru.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Renstra Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2004 – 2009*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Dimiyati dan Mujiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Perss.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Ester Lince Napitupulu. (2013). Pemanfaatan TIK Di Sekolah Minim. *Kompas* (15 Februari 2013). Hlm.2.
- Fajar Anjungroso. (2014). Survei Ungkap Orang Indonesia Keranjingan Main Mobile Game. *Tribunnews* (3 Agustus 2014). Hlm.2.
- Haris Watoni. (2013). *Kimia untuk SMA/MA Kelas X*. Bandung: CV. YRAMA WIDYA.

- Harry Firman & Liliyasi. (1994). *Kimia 1*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hendra Gunawan. (2014). Kingsoft Pasarkan Mobile Game. *Tribunnews* (7 November 2014). Hlm.1.
- Imam Isnaini Sidiq. (2010). *Sains Kimia SMA/SMK Kelas X*. Jakarta: Balai Pustaka.
- I Made Sukarna. (2003). *Kimia Dasar I*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kimia FMIPA UNY.
- J. Fendra Nugroho. (2010). Pengembangan Permainan Who Wants To Be A Great Chemist Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas XII. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jae Hyun Kim & Yang Sun Lee. (2014). A Study on the Android-to-iOS Smart Game Content Converter. *International Journal of Software Engineering and Its Applications*. 9(8). p.2.
- Khoirul Muhajir. (2011). Kemampuan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di SMKN 2 Depok Sleman Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muhammad Hizbul Wathon. (2010). Pengembangan Permainan Who Wants To Be A Great Chemist Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muhibbin Syah. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyati Arifin. (1995). Pengembangan Program Pengajaran Bidang Studi Kimia. Surabaya : Airlangga University Press.
- Mulyanta & Marlon. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Priyanto Hidayatullah. (2011). *Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.

- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunyoto, I Wayan Wirya, Eko Suyanto, & Gimin Suyadi. (2009). Identifikasi Masalah Kesulitan dalam Pembelajaran Kimia SMA Kelas X di Propinsi Lampung. *Jurnal Pendidikan MIPA (JPMIPA), FKIP Universitas Negeri Lampung*. 2(10). Hlm.9-18.
- Wahana Komputer. (2013). *Membuat Aplikasi Android Tanpa Coding dengan App Inventor*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yogo Dwi Prasetyo. (2012). Pengembangan Android Mobile Game “Brainchemist” Sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA/MA Pada Materi Asam Basa, Larutan Penyangga, dan Hidrolisis Garam. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.