

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadillah, A. N. A. (2021). Pengaruh Pembelajaran Model *Hybrid Learning* Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran PAI di Masa Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas VIII B di SMP Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro). *Skripsi*: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Anggraeni, R. D., & Kustijono, R. (2013). Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, 3(1), 11–18.
- Aprilia, Y., dan Iswendi. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Kimia Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Senyawa Hidrokarbon di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1220–1230.
- Bachri, F. (2021). Pengembangan Game Edukasi *Drag And Drop* Berbasis Android pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia Kelas X SMA. *Skripsi*: Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Budiasuti, P., Soenarto, S., Muchlas, M., dan Ramndani, H. W. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 39–48.
- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. ., dan Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan *Smartphone* Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *E-Journal "Acta Diurna,"* VI(1), 1–15.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkaran Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X. *Edusains*, 4(2), 96.
- Fauza, R., dan Iswendi. (2021). Pengembangan Permainan Ludo Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pergeseran Keseimbangan dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(2), 39–47.

- Firman, dan Rahman, S. R. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
- Gunadi, A., dan Fatta, H. Al. (2012). Analisis dan Pembuatan Game “ Petualangan Si Argo ” Berbasis Flash. *JURNAL DASIS*, 13(1), 42–44.
- Harwanto, D., Sompie, S. R. U. A., & Tulenan, V. (2019). Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Unsur Dan Senyawa Kimia. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 63–70.
- Hidayat, A., & Prasetya, E. R. (2019). Penerapan Teknologi dalam Analisis Perilaku Belajar Reflektif Berbasis Sistem Android untuk Meningkatkan Pembelajaran E-Learning. *Jurnal Gammath*, 4(2), 79–87.
- Hidayatullah, F., & Anwar, K. (2020). Hybrid Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dan Menengah maupun Pendidikan Olahraga Perguruan Tinggi. *Prosiding SENOPATI (Seminar Olahraga Pendidikan Dalam Teknologi Dan Inovasi)*, 1(1), 1–7.
- Ichwan, M., & Hakiky, F. (2011). Pengukuran Kinerja *Goodreads Application Programming Interface* (API) Pada Aplikasi Mobile Android (Studi Kasus Untuk Pencarian Data Buku). *Jurnal Informatika*, 2(2), 13–21.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(April), 91–100.
- Latifah, R., Aziz, I., & Risanty, R. D. (2021). Game Edukasi Senyawa Ionik Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Menggunakan Finite State Machine. *KOMPUTASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Dan Matematika*, 18(2), 69–76.
- Liana, D. (2021). Desain Dan Uji Coba Game Edukasi Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Skripsi: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Makhin, M. (2021). Hybrid Learning: Model Pembelajaran pada Masa Pandemi di SD Negeri Bungurasih Waru Sidoarjo. *MUDIR: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 95–103.

- Mardhiah, A., & Akbar, S. A. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49.
- Marhayati, Fitriani, & Kurniati, T. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipethink Talk Write (Ttw) Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Bentuk Molekul Berdasarkan Teori Hibridisasi Kelas XII IPA 2 SMA Panca Bhakti Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 6(1), 88–97.
- Naimah, J., Winarni, D. S., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan Game Edukasi *Science Adventure* untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. 7, 91–100.
- Ningsih, W. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Berorientasi Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Bentuk Molekul di SMA. *Skripsi*: Universitas Jambi.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165–179.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi RPG Matematika. *EduMa*, 6(1), 77.
- Puji, K. M., Gulö, F., & Ibrahim, A. R. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA. *J.Pen.Pend.Kim*, 1(1), 59–65.
- Putri, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sistem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh. In *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870.

- Rifqiana, W., Anwar, S., Hernawan, H., & Safitri, E. R. (2018). Penerapan CAI Model “Game Petualangan” Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 713–725.
- Riftiani, A., & Lutfi, A. (2019). Mobile Game Chemistry Tricky Test sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA / MA pada Pembelajaran Kimia. *Prosiding Seminar Nasional Kimia*, 22–38.
- Sabarudin, S. (2018). Materi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 04(01), 1–18.
- Sari, K. W., & Saputro, S. (2014). Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game ( Rpg ) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa. 3(2), 96–104.
- Setyadi, Y.P. (2015). Pengembangan Media Game Edukasi Pembelajaran Comprehension Ecrite Bahasa Prancis Macromedia Flash. *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Silawati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Terintegrasi Kemaritiman pada Materi Hidrolisis Garam untuk Siswa SMA/MA. *Skripsi: Universitas Maritim Raja Ali Haji*.
- Sudono dan Ary Priharwantiningsih. 2020. Kimia Untuk SMA/MA Kelas X. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sulistyaningrum, D. A. (2017). Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia Pada Materi Permukaan Bumi Dan Cuaca. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 161.
- Sumadi, C. D., Mulyani, S., & Es, W. A. (2015). Pengembangan Media Game Senyawa Hidrokarbon Pada Pembelajaran Kimia Di SMA Batik 1 Surakarta Dan SMA Batik 2 Surakarta. 4(2), 82–88.
- Supriatna, M. A. (2014). Penggunaan Tanah Liat Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Bentuk Dasar Tiga Dimensi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5(1), 45–50.

- Suryawirawati, I. G., Ramdhan, B., & Juhanda, A. (2018). Analisis Penurunan Miskonsepsi Siswa Pada Konsep Pemanasan Global dengan Tes Diagnostik (Two-Tier Test) Setelah Pembelajaran Predict–Observe-Explain (POE). *Journal Of Biology Education*, 1(1), 93.
- Verawati, & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 617–627.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(2), 41–48.