

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yuanita, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434–443.
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. In *Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan*. Unissula Press
- Andriyani, Y. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Anggraini, V. S. (2018). *User Experience Terhadap Desain Komunikasi Visual Situs WEB E-Commerce Dengan Menggunakan Metode Eye Tracking*. Skripsi. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43.
- Dewi, G. P. F. (2012). *Pengembangan Game edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dwijayani, N. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran ICARE. *UNNES Journals*, 8(2), 126–132.
- Emda, A. (2017). Laboratorium Sebagai Sarana Pembelajaran Kimia Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Kerja Ilmiah. *Lantanida Journal*, 5(1), 83–92.
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14–28.
- Hamidah, A., Sari, E. N., & Budianingsih, R. S. (2014). Persepsi Siswa Tentang Kegiatan Praktikum Biologi di Laboratorium SMA Negeri Se-Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika*, 8(1), 49–59.
- Harefa, N., & Sihotang, L. (2019). *Penuntun Praktikum Pendidikan MIPA Dasar*. UKI Press. Jakarta
- Huda, M. M. (2018). *Laboratorium Biologi Sma / Ma Sebagai Sumber Belajar Biologi Siswa Kelas X di Sma Negeri 16 Semarang Berdasarkan Kurikulum 2013*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Hudha, A. M., Husamah, & Hadi, S. (2011). Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Laboratorium untuk Menunjang Pelaksanaan Bagi Guru IPA Biologi SMP Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Dedikasi*, 8(1), 43–51.
- Irmawati, R. N. (2012). *Pengembangan Ensiklopedia "Daily Chemistry" Sebagai*

- sumber Belajar Bagi Siswa SMA/MA Kelas XII Ipa. Skripsi.* Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jamilah, U. (2016). *Pengembangan Media Game Edukasi Kimia Berbasis Android Materi Hidrokarbon Untuk Ketuntasan Klasikal Siswa. Skripsi.* Universitas Negeri Semarang.
- Juvitasari, P. M., Melati, H. A., & Lestari, I. (2018). Deskripsi Pengetahuan Alat Praktikum Kimia Dan Kemampuan Psikomotorik Siswa Man 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(7), 1–13.
- Khaerudin, M., Srisulistiwati, D. B., & Warta, J. (2021). Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D untuk Menunjang Proses Pembelajaran. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(2), 263–272.
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158–166.
- Kurniawan, A. P., Mutiara, G. A., & Hapsari, G. I. (2015). Pengiriman Informasi GPS ( Global Positioning System ) Berupa Teks Melalui Wireless pada AR Drone 2 . 0. *Universitas Telkom*, 1(2), 1022–1029.
- Kurniawati, Y. (2017). Analisis Kesulitan Penguasaan Konsep Teoritis dan Praktikum Kimia Mahasiswa Calon Guru Kimia. *Jurnal Konfigurasi*, 1(2), 146–153.
- Kusumaningrum, T. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Kelaten. Skripsi.* Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lathifah, M., & Arifin, R. W. (2019). Animasi Interaktif Pengenalan Alat-Alat Praktikum untuk Siswa Kelas X Kimia Analisis Pada SMKN 5 Kota Bekasi. *Information System for Educators and Professionals*, 3(2), 189–200.
- Maknun, A. L. U. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Pengenalan Alat Laboratorium Kimia SMA/MA. Skripsi.* Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Muliawan, W. (2018). *Teknik Laboratorium.* Deepublish. Yogyakarta
- Mulyani, S. (2020). *Implementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran. Skripsi.* UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Muryadi, A. D. (2017). Model Evaluasi Program dalam Penelitian Evaluasi. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 3(1), 1–16.
- Nancy, A., & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan*, 1(1), 1–15.
- Nisa, U. M. (2017). Metode Praktikum untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI YPPI 1945 Babat pada Materi Zat Tunggal dan Campuran. *Proceeding Biology Education Conference*, 14(1), 62–68.
- Nitriani, N., Saehana, S., & Darsikin, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Fisika Modern menggunakan Model ADDIE. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 6(1), 6–12.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Oktiana, G. D. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android*

- Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akutansi PerusahaanJasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Pangesti, A. D. (2019). Research and Development : Penelitian yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Research and Gate*, 05(1), 1–9.
- Permaisari, A. F. (2011). *Pengaruh pembelajaran kimia terintegrasi nilai terhadap hasil belajar siswa. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah.*
- Permana, A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pengapian Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran di SMK Ma'arif Salam Magelang. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Prastiti, G. S. (2020). *Analisis Keterampilan Laboratorium Mahasiswa Baru Tadris Biologi Tahun Akademik 2019/2020. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.*
- Purnama, S. (2013). Produk Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Literasi*, 4(1), 19–32.
- Purnomo, A. J. (2017). *Aplikasi Game Edukasi Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar. Skripsi. Universitas Nusantara PGRI Kediri.*
- Putri, R. S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di Sma Negeri 2 Banda Aceh. Skripsi. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.*
- Rianingtias, O. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan.*
- Rosyad, H. (2015). *Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.*
- Saidah, I. N. (2015). *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 SMA VPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun 2. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Saputra, W. D. (2020). *Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Praktikum Pengenalan Alat Laboratorium Kimia Sekolah Menengah Atas (SMA). Skripsi. UIN Sultan Syarif Kasim Riau.*
- Servasius, S. (2021). *Aplikasi Pengenalan dan Pembelajaran Tentang Komputer Berbasis Android. Skripsi. STMK Palangkaraya.*
- Somawati. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Pada Pengajaran Jarak Jauh Bagi Anak Usia Dini. *E-Proceeding SENRIABDI*, 1(1), 46–53.
- Srimawati, W. (2020). *Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Chemondro Berbasis Android pada Materi Koloid. Skripsi. Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.*
- Subagia, I. W. (2014). Paradigma Baru Pembelajaran Kimia SMA. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNDIKSHA*, 1(1), 152–163.
- Sulistyaningrum, D. A. (2017). Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia pada Materi Permukaan Bumi dan Cuaca. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 154–166.

- Susanti, R. S. (2017). *Pengembangan Ensiklopedia Peralatan Laboratorium Kimia Sebagai Sumber Belajar Siswa SMA Negeri 10 Pontianak*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Pontianak.
- Taggiling, N. A. (2018). *Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Nama Buah dan Hewan Dalam Bahasa Inggris Bahasa Bugis dan Bahasa Indonesia Bagi Anak Usia Dini*. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsi dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 131–144.
- Vitianingsih, A. V. (2018). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *INFORM*, 1(1), 1–70.
- Wulandari, A. D. (2012). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) MAKER XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99.
- Yulianti, A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *IT\_EDU*, 05(1), 527–533.

