

## DAFTAR PUSTAKA

- Adisasongko, N. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Materi Menggambar Segi Banyak. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter*, 7(1), 28–41.
- Adiwisastra, M. F. (2015). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1), 205–211.
- Agustina, T. P., Farida, I., & Irwansyah, F. S. (2022). Pembuatan Quiz Interaktif Berbasis Video Online pada Materi Korosi. *Gunung Djati Conference Series*, 11, 1–14.
- Akbar, M., Nizaar, M., Fujiaturrahman, S., Haifaturrahmah, & Sari, N. (2022). Keefektifan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedogoria*, 2, 17–23.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Andrini, V. S., & Pratama, H. (2021). Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 287–294.
- Anggraeni, R. D., & Kustijono, R. (2013). Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. *Pendiikan Fisika Dan Aplikasinya*, 3(1), 11–18.
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Education and Development*, 9(4), 426–432.
- Anjelina. (2022). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Word Search Puzzle Pada Materi Hidrokarbon*, Skripsi, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang.
- Apriyansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Video Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik

- Universitas Negeri Jakarta. *Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 8–18.
- Arda, Hasbi, & Rahmawati, N. A. (2017). Kuis Interaktif Tipe Pilihan Ganda Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Peserta Didik. *Prosiding Semantik*, 35–40.
- Arimadona, S., Silvina, R., & Ramaza, F. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP Negeri 2 Kecamatan Kapur IX. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 120–126.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 1–7.
- Donasari, A., & Silaban, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Pada Materi Termokimia Kelas XI SMA. *Inovasi Pembelajaran Kimia*, 3(1), 86–95.
- Fauziah, N. (2009). *KIMIA 2 Untuk SMA dan MA Kelas XI IPA*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Pada Materi SPLDV. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 3(2), 44–51.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Educatio*, 11(1), 90–105.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Keseimbangan Kimia. *Penelitian Pendidikan Sains*, 10(1), 1910–1924.
- Harnanto, A., & Ruminten. (2009). *Kimia 2 untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Hasrah. (2019). Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran PKN. *Phinisi Integration Review*, 2(2), 238.

- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2014). penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigeran terhadap hasil belajar siswa. *Pf Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8–15.
- Jurianto. (2017). Model Pengembangan Desain Instruksionall dalam Penyusunan Modul Pendidikan Pemustaka (Library Instruction). *Majalah Media Pustakawan*, 24(3), 36–43.
- Kalsum, S., K.Devi, P., Masmiami, & Syahrul, H. (2009). *Kimia 2 SMA dan MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Latifah, N., & Lazulva. (2020). Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon sebagai Sumber Belajar pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Education and Chemistry*, 2(1), 26–31.
- Lomboan, D., Sugiarto, B. A., & Tulenan, V. (2022). Interactive Animation Application : Asam-Basa. *Teknik Informatika*, 17(2), 185–194.
- Meryansumayeka, Virgiawan, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42.
- Mulyani, E. W. S. (2018). Dampak Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Pembelajaran Bangun Ruang. *Teknologi Pendidikan*, 6(2), 122–136.
- Murtiwiati, & Lauren, G. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 12(2), 1–10.
- Nazar, M., Zulfadli, Oktarina, A., & Puspita, K. (2020). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Membantu Mahasiswa dalam Mempelajari Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 39–54.
- Nesi, W. (2022). *Pengembangan Gambe Edukasi Adventure Berbasis Android Pada Materi Bentuk Molekul Kimia Kela X SMA Negeri 1 Toapaya*, Skripsi, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Vox Edukasi*, 9(1), 22–

28.

- Prasetya, A. T., Priatmoko, S., & Miftakhudin. (2008). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Pendekatan CHEMO-EDUTAINMENT Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa. *Inovasi Pendidikan Kimia*, 2(2), 287–293.
- Pribadi, B. A. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Priyambodo, E., Waldjinah, Rufaida, A. D., & Wulandari, E. T. (2016). *Buku Siswa KIMIA untuk SMA/MA Kelas XI*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Pujiati, A., & Patimah, F. (2021). Evaluasi Pemahaman Konsep Kimia Di Masa Pandemi Dengan Bantuan Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 2(1), 279–282.
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), 2009–2018.
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer Pada Materi Laju Reaksi. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47.
- Rahayu, S. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Termokimia*, Skripsi, UIN SISKA RIAU, Pekanbaru.
- Rahmatulloh, B., Maharta, N., & Suyatna, A. (2015). Kuis Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Pengamatan Siswa Pada Materi Kinematika Dan Dinamika. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(5), 37–46.
- Rahmawati, & Fikroh, R. A. (2022). Pengembangan Video Animasi Adobe After Effect Berbasis Audiovisual Pada Materi Termokimia Sma/Ma Kelas XI. *Jurnak Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 4(2), 121–132.
- Rahmawati, T., & Partana, C. F. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Asam Basa Berbasis Android Terhadap Efikasi Diri Peserta Didik. *Tadris Kimiya*, 4(2), 147–156.
- Rasyid, M., Azis, A. A., & Saleh, A. R. (2016). Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 69–80.
- Rati, Rohiat, S., & Elvinawati. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Pada Materi Ikatan Kimia. *Alotrop: Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 6(1), 70–79.
- Ratnawati, D. M. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Berbantu Media Quizizz Untuk Memperkuat Daya Ingat Siswa Kelas VIII Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Bunyi Di SMP NEGERI 8 Jember. In *Skripsi*. Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Rejeki, P. (2016). Efektifitas Gabungan Tes Subjektif Dan Tes Objektif Dalam Mengevaluasi Hasil Belajar Fisika Siswa Smp Negeri 11 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 1(3), 74–78.
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267.
- Sabirin, F., Sulistiyarini, D., & Zulkarnain. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Seminar dan Skripsi Mahasiswa. *Pendidikan Informatika*, 4(1), 73–82.
- Sakdiah, H. (2022). *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual di Masa Pandemi Covid 19*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Sari, D. P., Putra, R. W. Y., & Syazali, M. (2018). Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 63–72.
- Subagiyo, S. (2019). Penerapan Model Blended Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Termokimia Siswa. *Journal of Educational Chemistry*, 1(1), 1–8.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 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. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas*

*Maret*, 4(2), 82–88.

- Suwardi, Soebiyanto, & Widiasih, T. E. (2009). *Panduan Pembelajaran Kimia XI Untuk SMA & MA*. Jakarta: CV. Karya Mandiri Nusantara.
- Suyatman, & Taher, T. (2020). Analisis Miskonsepsi Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 (MAN 1) Lampung Timur dalam Mempelajari Pokok Bahasan Termokimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(2), 2619–2628.
- Sya'bania, N., Anwar, M., & Wijaya, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Pendidikan Kimia*, 4(1), 34–44.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216.
- Utami, B., Saputro, A. N. C., Mahardiani, L., Yamtinah, S., & Mulyani, B. (2009). *KIMIA untuk SMA dan MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Wafda, Z., Utami, N. R., & Pribadi, T. A. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Tutorial Berbantuan Kuis Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Journal of Biology Education*, 5(1), 8–15.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & S, A. I. W. I. Y. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.
- Yang, L., Susanti, W., Hajjah, A., Marlim, Y. N., & Tendra, G. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 122–136.
- Yustitia, V., Azmy, B., Juniarso, T., & Setawan, B. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis IT: PPM Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. *Kanigara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 8–15.

Zakiah, Ibnu, S., & Subandi. (2018). Analisis Dampak Kesulitan Siswa pada Materi Stoikiometri Terhadap Hasil Belajar Termokimia. *EduChemia: Jurnal Kimia Dan Pendidikan*, 3(1), 119–134.

