

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Masriani, & Sartika, R. P. (2017). Deskripsi Kesalahan Konsep Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kimia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 1(1).
- Adesfiana, Z. N., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2), 147–152.
- Amanda, D. A., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun. *JOEICT (Journal of Education and Information Communication Technology)*, 3(2), 160–168.
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *International Journal of Offshore and Coastal Engineeing*, 5(1).
- Arif, muhammad nur, & Sumawati, maeni sondang. (2016). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas Xi Di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 01(02), 28–36.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Rajawali Pers.
- Baya, M. E. J., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. E. (2022). Design and build an Indonesian Folk Songs Rhythm Game. *Jurnal Teknik Informatika*, 7(1), 67–74.
- Byusa, E., Kampire, E., & Mwesigye, A. R. (2022). Game-based learning approach on students' motivation and understanding of chemistry concepts: A systematic review of literature. *Heliyon*, 8(5), e09541.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Cahyaningsih, A., & Sulistiyawati. (2021). Pengembangan Teka-Teki Silang (TTS) Sistem Regulasi sebagai Bentuk Latihan Soal Biologi. *NEURON (Journal Of Biological Education)*, 1(1), 51–59.
- Cahyono, H. (2019). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa Min Janti. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1.
- Chaerunisa, C., Saputro, S., & Saputro, A. N. C. (2016). Penerapan Model Kooperatif Team Assisted Individualization (Tai) Dilengkapi Dengan Media Peta Konsep Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Dan Prestasi Belajar Termokimia Siswa Kelas Xi Mia Sma Islam 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(3), 36–44.

- Darmadi. (2021). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Jawa Barat: Guepedia.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Prtannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Febriantoro, W., & Nurhadi, A. (2020). Perancangan Intelligent Tutoring System Menggunakan Chatbot pada Mata Pelatihan Barang Dalam Keadaan Terbungkus. *PANCANAKA Jurnal Kependudukan, Keluarga, Dan Sumber Daya Manusia*, 1(1), 10–20.
- Fenica, I., Muderawan, I. W., & Widiartini, P. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), 1–6.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fitri, R., & Sari, L. K. (2019). *Praktikalitas Multimedia Interaktif Dilengkapi Educational Games pada Materi Archaeobacteria dan Eubacteria untuk Siswa Kelas X*. 3(1).
- Fitriani, R., & Susanti. (2022). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Pada Mata Kuliah Kalkulus Untuk Mendukung Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1240–1247.
- Fuada, S., Elmunsyah, H., & Suwasono, S. (2018). Pengembangan Trainer Osilator Analog berbasis IC Op-Amp (Studi Kasus Penelitian R&D di JTE FT UM). *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 3(1), 50.
- Hamka, W. A., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78.
- Hanisah, Irhasyurna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6–16.
- Harsono, H., Yulia Rosanti, S., & Aslinda Abu Seman, N. (2019). The Effectiveness of Posters as a Learning Media to Improve Student Learning Quality. *The Journal of Social Sciences Research*, 54, 1046–1052.
- Haryani, S., Heriyanto, A., Novitasari, D., Perceptra, T. M., Ahmad, U., Yogyakarta, D., Wulandari, R., Susilo, H., Kuswandi, D., Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Education Game sebagai Media Pembelajaran Kimia. *Chemistry in Education*, 3(2), 1–8.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.

- Ibrahim, A., Asrul Haq Alang, Madi, B., Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian*. 21(1), 1–9.
- Inah, E. N., Ghazali, M., & Santoso, E. (2017). Hubungan Belajar Mandiri Dengan Prestasi Belajar Pai Di Mtsn 1 Konawe Selatan. *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 10(2), 19–36.
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wiguna, D. I. M. A., & Wardani, E. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jawa Tengah: Pena Perseda.
- Islamiati, N., Rahmawati, R., & Haris, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X MS SMAN 1 Kediri Pada Materi Reaksi Reduksi Dan Oksidasi. *Chemistry Education Practice*, 3(2), 112–115.
- Isnawati, N. & S. (2015). Kemandirian belajar ditinjau dari kreativitas belajar dan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 1, 128–144.
- Khalbu, T., Amalia, T., Ulfa, K., Riswanda, J., Maretha, D. E., Nurokhman, A., Samiha, Y. T., Sariwulan, R. M., Habisukan, U. H., Anggun, D. P., Destiansari, E., Fuadiyah, S. diatul, & Rahmawati, D. (2018). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas Vii Smp/Mts. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2018*, 1(1), 75–85.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Kurniati, K. (2020). Pengembangan Permainan Halmakimia sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Konfigurasi Elektron Kelas X MA/SMA. *Edukimia*, 2(1), 51–56.
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 58–64.
- Lamada, M. S., Ruslan, R., & Putriani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 58–65.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mulyadi, M., & Syahid, A. (2020). Faktor Pembentuk dari Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 197–214.
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Munawarah, Z., Fara, B., Sofia, D., & Hakim, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Kimia Kelas Xi Mipa Sman 1 Utan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 4(6), 768–775.
- Nesi, W., Willian, N., & Silitonga, F. S. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Game Edukasi Adenture Berbasis Android Pada Materi Bentuk Molekul Kimia Kelas X Sma Negeri 1 Toapaya. *Student Online Jurnal (SOJ) UMRAH-Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 1–6.
- Panggayudi, D. S., Suweleh, W., & Ihsan, P. (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan pada Anak Usia Dini. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2),
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151.
- Pertiwi, P., Dony, N., & Mashuri, M. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Box Question Pada Materi Sistem Koloid Di MA Siti Mariam Banjarmasin. *Dalton : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 2(2), 26–35.
- Pradana, H., & Mujiburrahman, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Questioning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(April), 70–77.
- Pravita, E. A. E., & Lutfi, A. (2019). Pengembangan Permainan Strat Adventure Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran Struktur Atom Untuk Siswa SMA. *UNESA Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(1), 101–108.
- Puspitaningrum, N. (2021). *Pengembangan chemblocks games berbasis chemoedutainment pada materi ikatan kimia*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.Jakarta.
- Qaristina, M. L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Keseimbangan Kimia Kelas XI SMA*. Sekripsi. Universitas Maritim Raja Ali Haji (UMRAH).Tanjungpinang.
- Qodr, T. S. (2020). Media Pembelajaran Game Geograpiea untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Journal of Curriculum Indonesia*, 3(2), 45.
- Raharjo, A. S. A., Ruffi'i, & Hartono. (2022). Penerapan media pembelajaran multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 07, 441–452.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 148.

- Rapiadi. (2022). *Monograf Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama*. Insan Cendekia Mandiri.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). (P) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.
- Safitri, E. R. (2022). Efektivitas Pendekatan Religius Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep. *Journal of Education and Instruction*, 5(2), 524–534.
- Samsinar. (2020). Mobile Learning:Inovasipembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al Gurfah, Volume 1*,(1), 41–57. file:///C:/Users/user/Downloads/372-3544-1-PB.pdf
- Saputra, W. A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif* (Vol. 4). Program Studi Pendidikan Teknik Informatika. Sektipsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Setiawan, M. A., & Falani, A. Z. (2021). Game Edukasi Pengenalan Pahlawan Nasional Berbasis Android. *SPIRIT*, 13(2), 35–40.
- Sidarta, K. T., & Yuniarta, T. N. H. (2019). Pengembangan Kartu Domino (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 62–75.
- Silaban, Ramlan, & Panggabean, melhyda V. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Keseimbangan Kimia. *Journal Of Innovation in Chemistry Education*, 4(1), 1–9.
- Siregar, H. (2017). Penerapan Belajar Mandiri. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan (The Second Progressive and Fun Education Seminar)*, 167–181.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Vol. 21, Issue 1). Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudarmo, U. (2014). *Kimia untuk SMA/MA Kelas X*. Erlangga.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhendri, H. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 105–114.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Intraktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Pressz.
- Suryana, O. A., Supriadi, K. I., & Kasmui. (2018). Desain Media Permainan Edukasi Berorientasi Chemo-Edutainment Pada Pembelajaran Kimia Sma. *Chemistry in Education*, 7(2), 46–53.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12, 298–305.
- Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1).
- Wijayanto, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254411.
- Wilandari, D. N., Ridwan, A., & Rahmawati, Y. (2018). Analisis Model Mental Siswa pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit: Studi Kasus di Pandeglang. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(2), 25–35.
- Willian, N., & Andriani, M. (2018). Pembelajaran Kimia Berbasis Kultur Budaya : Tinjauan Pembelajaran Kimia Pantun Pada Topik Konsep Kimia Unsur. *Jurnal Zarah*, 1(1), 1–12.
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100.