

DAFTAR PUSTAKA

- Alifa, Asstia Rizka. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Device Android." *Journal Speed-Sentra Penelitian Engeenering dan Edukasi* Vol.1(2)(1):1–10.
- ASHARI, HASAN. 2021. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Terintegrasi Isu Sosio Sainifik (ISS) Pada Materi Hidrokarbon menunjukan."
- Bachri, Fachrian. 2021. "Pengembangan Game Edukasi Drag And Drop Berbasis Android Pada Materi Tata Nama Senyawa." Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Basyiruddin, Usman. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Berupa Video Matematika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran." *Media Pembelajaran* 4(1):12–32.
- Batubara, Hamdan Husein. 2020a. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Batubara, Hamdan Husein. 2020b. *Model Penelitian Dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Devi, Mega Yulia. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Kolopoli Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid." Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Gilutz, Shuli. 2019. "Child-Centered Design." *Exploring Key Issues in Early Childhood and Technology* 12(1):49–54.
- H. P.S. Muttaqin, Sariyasa, dan N.K. Suarni. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas Vi Sd." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11(1):1–15.
- Harianto, Ahmad., dan Elvi Yenti. 2021. "Desain Dan Uji Coba Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Laju Reaksi." *Jedchem (Journal Education and Chemistry)* 3(1):4–10.
- Hurrahman, Mifta., Melati Erlina., Enawaty Husna Amalya., Sartika Eny., dan Putra Rody. 2022. "Pengembangan E-Modul Berbasis Multipel Representasi Dengan Bantuan Teknologi Augmented Reality untuk Pembelajaran Materi Bentuk Molekul." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 10(1):89–114.
- Irjus, Indrawan., Wijoyo Hadion., dan Wiguna Made Arsa. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.pdf*. Vol. 1. Banyumas: CV.

Pena Persada Redaksi.

- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bntang sutabaya.
- McManus, Sean. 2018. *Mission Python Code a Space Adventure Game!* San Francisco: William Pollock.
- Muhajarah, Kurnia., dan Farida Rachmawati. 2019. "Game Edukasi berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan." *Justek : Jurnal Sains dan Teknologi* 2(2):29.
- Nurafni. 2019. "Pengembangan LKPD Bentuk Molekul Berbasis Inkuiri Terstruktur Dengan Penekanan Pada Level Submikroskopik Menggunakan Pemodelan Tiga Dimensi Untuk Kelas X SMA." 1.
- Permata, Sari Yosita. 2019. "Pengembangan Lkpd Elektronik Dengan 3d Pegeflip Profesional Berbasis Literasi Sains Pada Materi Gelombang Bunyi." 5–10.
- Pradanita, Windy Rahmadia. 2017. "Pengembangan Game Edukasi Bertipe Role Playing Game (RPG) pada Mata Pelajaran Desain Multimedia di SMK Negeri 1 Jombang." *It-Edu* 2(02):263–72.
- Pratama, Loviga Denny., Wahyu Lestari., dan Ahmad Bahauddin. 2019. "Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?" *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan* 5(1):39–50.
- Puji, Kiki Marisa., Fakhili Gulo., dan A. Rachman Ibrahim. 2014. "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul Di Sma." *J.Pen.Pend.Kim* 1(1):59–65.
- Purnomo, Fendi Aji., Eko Harry Pratisto., Urrakhman Taufiq/, Firma Sahrul., dan Inda Puji Lestari. 2016. "Pembuatan Game Edukasi Petualangan Si Gemul Sebagai Pembelajaran Pengenalan Daerah Solo Raya Pada Anak." *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 7(2):619–26.
- Putra, A. P., Yerry Soepriyanto., dan Arafah Husna. 2018. "Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1:299–306.
- Putri, Riska Susila. 2019. "Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi sistem koloid di sma negeri 2 banda aceh." UIN Ar-Raniry, Banda aceh.
- Rahmy, Afra Yunisa. 2020. "Pengembangan media pembelajaran berbantuan kahoot pada materi aritmatika sosial untuk siswa kelas vii."
- Riku, Moses. 2021. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA Pada Materi Bentuk Molekul Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Phet Simulations." *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah* 1(2):79–87.

- Rizki Widiatno. 2014. "Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif (Mmi) Pada Kompetensi Dasar Metode Dasar Memasak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Negeri 3 Blitar." *E-Journal Boga* 03:11.
- Sapriyanti, Ulfa., Husna Amalya Melati., dan Lukman Hadi. 2020. "Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Project Based Learning Pada Materi Bentuk Molekul." *Jurnal Untan* 1:1–12.
- Saputra, Hendra., dan Fathiah Fathiah. 2019. "Perancangan game Animasi Arcade Perang Jedi Berbasis Flash." *JOURNAL OF INFORMATICS AND COMPUTER SCIENCE* 4(2):84.
- Sari, Sri Novida, Roberto Kaban, Muhammad Akmal Naim, dan Asprina Br Surbakti. 2022. "Perancangan game Arcade 'The Adventures in Maze.'" *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)* 7(1):137–43.
- Sereliciouz. 2021. "Bentuk Molekul - Kimia Kelas 12 - Pengertian, Tipe, dan Teori - Quipper Blog." Diambil 22 Oktober 2022 (<https://www.quipper.com/id/blog/mapel/kimia/bentuk-molekul-kimia-kelas-12/>).
- Sintiani, Putri, Novira Dewita, dan Nugraha Asep Wahyu. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visualisasi 3D dan Animasi Molekul pada Sub Pokok Bahasa Bentuk Molekul di SMA." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Sugandi, Muhamad Kurnia, dan Abdur Rasyid. 2019. "Pengembangan Multimedia Adobe Flash Pembelajaran Biologi Melalui Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Konsep Ekosistem." *Biodik* 5(3):181–96.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tahrim, Tasdin Hasan Muhammad, Milawati Darodjat Harahap Tuti, Khairani. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Talibo, Ishak Wanto. 2017. "Tipe-Tipe Belajar Dalam Proses Pembelajaran." STAIN Manado.
- Vitianingsih, Anik Vega. 2017. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini." *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* 1(1).
- Wibawanto, Wandah. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.
- Zaluchu, Sonny Eli. 2021. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Berorientasi Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Bentuk Molekul Di SMA." Universitas Jambi.