

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto, & Lasodi, I. S. (2016). Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi *Construct 2* Berbasis Online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 2(2), 64-72.
- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, & Sepriano. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arnelli, & Astuti, Y. (2019). *Kimia Koloid dan Permukaan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Islamic Education Journal*, 3(1), 35-43.
- Citra, C. A. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2), 261-272.
- Dzikro, A. Z., & Dwiningsih, K. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Laboratorium Virtual pada Sub Materi Kimia Unsur Periode Ketiga. *Journal Chemistry Education Practice*, 4(2), 160-170.
- Eli, R. N., & Sari. (2018). Pembelajaran Sistem Koloid Melalui Media Animasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *JTK: Jurnal Tadris Kimiya*, 3(2), 135-144.
- F, R., Rohiat, S., & Elvinawati. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline pada Materi Ikatan Kimia. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 6(1), 70-79.
- Fatimah, S., Mufti, Y., & Mahmudah, U. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Aplikasi Android berbasis Potensi Lokal sebagai Media Pembelajaran Sains. *Seminar Nasional PGMI*, 224-237.
- Fibriani, L., Damris, M., & Risnita. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keseimbangan Kimia SMA. *Edu-Sains*, 3(1), 1-5.
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 untuk Meningkatkan Motivasi dan

- Hasil Belajar pada Materi Kesetimbangan Kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1910-1924.
- Harnanto, A., & Ruminten. (2009). *Kimia 2 Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Harwanto, D., Sompie, S. R., & V. T. (2019). Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Unsur dan Senyawa Kimia. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 63-70.
- Heriyanto, A., & S Haryani, S. S. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Education Game Sebagai Media Pembelajaran Kimia. *Chemistry in Education*, 3(1), 1-7.
- Hidayat, F. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Kartikasari, N. Y. (2021). Pengaruh Media Belajar Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VII SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung. *Skripsi UIN SATU Tulungagung*.
- Kebudayaan, K. P. (2016). *Silabus Mata Pelajaran Kimia Materi Koloid Sekolah Menengah Atas / Madrasah Aliyah*. Jakarta.
- Legini, S. (2020). Desain Uji Coba Media Pembelajaran Game Edukasi Hidrokarbon Berbasis Android. *Skripsi (State Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau)*, 1-259.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik*. Web Kita Menulis: Yayasan Kita Menulis.
- Munawaroh, I. (2015). Urgensi Penelitian dan Pengembangan. Study Ilmiah UKM Penelitian. *Study Ilmiah UKM Penelitian*, 1-5.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musdalifah, N. Z. (2021). Pengembangan Media Animasi Berbasis Multipel Representasi pada Pembelajaran Flipped Classroom Materi Sistem Koloid. *Skripsi UIN SATU Tulungagung*.
- Nugrahey, D., & Destiranti, A. (2016). Penerapan Edugame Interaktif Untuk Pengenalan Pakaian Adat Nasional Indonesia. *Jurnal Angkasa*, 8(1), 137-146.
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86-92.

- Padmanaba, I. K., Kirna, I. M., & Sudria, I. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kimia Koloid Berbantuan Komputer untuk Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(1), 15-24.
- Pane, B., Najoran, X., & Paturusi, S. (2017). Rancangan Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1-9.
- Panjaitan, R. G., Titin, & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141-151.
- Pendidikan, B. S. (2014). *Deskripsi Butir Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran SMA/MA*.
- Pradilasari, L., A. G., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9-15.
- Pratama, R. (2022). *Monograf Game Android "Menalar" Berbasis Adobe Animation CC*. Jakarta: Scifintech Andrew Wijaya.
- Putri, D. P., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38-47.
- Rahma, & Nurhayati. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Sains dan Matematika*, 2(1), 38-41.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct2*. Malang: Seamolec.
- Rinaldi, M., & Sianturi, R. D. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Reaksi Unsur Kimia Menggunakan Metode Linier Congruent Method. *Jurnal Riset Komputer*, 5(1), 247-253.
- Rohmatun, Y. (2019). *Ensiklopedia Sistem Koloid dan Hidrokarbon*. Semarang: ALPRIN.
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwingsih, N. N. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

- Salamun, Purba, S., Musyadad, V. F., & Brata, D. P. (2021). *Inovasi Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Saputro, B. (2011). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sari, N. D., & Vebrianto, R. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Materi Koloid Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman : Studi Literatur. *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi, dan Industri*, 696-702.
- Sari, S., Anjani, R., Farida, I., & Ramdhani, M. A. (2017). Using Android-Based Educational Game for Learning Colloid Material. *Journal of Physics*, 1-6.
- Shidiq, A. (2023). *Buku Media Augmented Reality Berbasis Multipel Representasi Tetrahedral Kimia untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Sistem pada Materi Keseimbangan Kimia*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Sukiyat. (2020). *Strategi Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: CV. Jaka Media Publishing.
- Sumardi. (2020). *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Sunarya, Y., & Setiabudi, A. (2009). *Mudah dan Aktif Belajar Kimia*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Suparno. (2012). *Dinamika Partikel Koloid*. Yogyakarta: UNY Press.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif : Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryawinata, M. (2019). *Pengembangan Aplikasi Berbasis Web*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: Penerbit LPPM UNNES.
- Yakin, R. Q., Suwindra, I. N., & Mardana, I. B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Gerak-Gerak Lurus Beraturan, Berubah Beraturan, Dan Jatuh Bebas. 8(2), *JPPF*, 21-30.

- Yulianti, A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi *Construct2* pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527-533.
- Yunita, L., Sofya, A., & Agung, S. (2014). Pemanfaatan Peta Konsep (Concept Mapping) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Konsep Senyawa Hidrokarbon. *Jurnal Edusains*, 6(1), 1-8.