

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. 2020. *The Science of Game #1 : Apa sih RPG?*, (Online),
[\(https://machung.ac.id/slider-main/the-science-of-game-1-apa-sih-rpg/\)](https://machung.ac.id/slider-main/the-science-of-game-1-apa-sih-rpg/),
 diakses 23 Oktober 2023
- Darmawan, D. 2015. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS, dan DIKMEN. 2020. *Modul Kimia Kelas XI
 KD 3.1*. Jakarta : Kemendikbud
- Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Menengah dan Pendidikan Khusus. 2019.
Kimia Hidrokarbon. Jakarta : Kemendikbud
- Effendi, Y. 2018. Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile
 Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1), hlm. 39-48
- Fitriyani, Riski E., Nita, Sekreningsih. 2021. Implementasi Game Edukasi “BaCovi”
 Basmi Covid Berbasis Android dengan RPG Maker Engine. Makalah
 disajikan dalam Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi-
 2021 “Optimalisasi Digital Marketing Menyongsong Marketing 5.0 :
Technology For Humanity”. Program Studi Teknik Informatika Universitas
 PGRI Madiun.
- Hurd, Daniel dan Erin Jennings. 2009. *Standardized Educational Games Ratings :
 Suggested Criteria*. London
- Junior, J.N., Nobre D.J., dkk. 2018. Interactive Computer Game That Engages
 Students in Reviewing Organic Compound Nomenclature. *Journal of
 Chemical Education*, 95(5), hlm. 899 – 902.

- Khasanah, Antin C. 2022. *Pengaruh Model Discovery Learning dengan Scientific Approach Search Secara Daring Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI-MIA SMAN 1 Papar Kediri pada Materi Senyawa Hidrokarbon*. Skripsi tidak diterbitkan. Tulungagung : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sayyid Ali Rahmatullah
- Kustari, Dwi. 2021. *Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh*, (Online), (<https://bbpmjateng.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-game-edukasi-dalam-pembelajaran-jarak-jauh/>), diakses 31 Oktober 2023
- Liana, Dina. 2021. *Desain dan Uji Coba Game Edukasi Berbasis Role Playing Game (RPG) pada Materi Sistem Periodik Unsur*. Skripsi tidak diterbitkan. Riau : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UINSUSKA
- Moore, John T. dan Richard H.L. 2010. *Organic Chemistry II for Dummies*. Indianapolis : Wiley Publishing
- Mulyani, Sri, 2020. *Implementasi Game Edukasi dalam Pembelajaran*. Skripsi tidak diterbitkan. Banda Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam
- Naba, Carlita, Akbar, M.A., dkk. 2021. Pengembangan Permainan Edukasi berbasis Augmented Reality untuk Pembelajaran Senyawa Hidrokarbon bagi Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(9), hlm. 3652-3661
- Nadifah, Luluk U. 2018. *Pengembangan Game 'PADUKA .exe' Berbasis RPG Maker MV Sebagai Media Belajar Mandiri pada Materi Fungsi Komposisi*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel

- Noviami, RR., dkk. 2012. Pengembangan Media Digital *Games Based Learning* (DGB) pada Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia di SMP. *Journal of Biology Education*, 1(3), hlm.
- Pramuditya, S. A., dkk. 2017. Game Edukasi RPG Matematika. *Eduma*, 6(1).
- Putusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. 2022. Jakarta
- Riduwan. 2015. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Roazah, Hestiana. 2022. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*. Skripsi tidak diterbitkan. Tulungagung : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sayyid Ali Rahmatullah
- Rohwati, M. 2012. Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), hlm. 75-81
- Romadhona, Febry T dan Eppy Yundra. 2018. Pengembangan Edugame Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Role Playing Game (RPG) pada Mata Pelajaran Simulasi Digital kelas X TAV di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(2), hlm. 101-107
- Sandy, Teguh A. dan Wahyu Nur H. 2019. *Game Mobile Learning*. Malang : Ahlimedia Book

- Sardjono, Ratnaningsih E. 2009. *Kimia Organik 1 (Edisi 1)*. Penerbit Universitas Terbuka
- Sari, Kurnia W., Saputro, Sulisty, Hastuti, Budi. 2014. Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (RPG) pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri untuk Siswa Kelas X SMA di Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), hlm. 96 – 104.
- Septiyani, Putri Y. 2015. *Penerapan Model Project Based Learning pada Materi Hidrokarbon dan Minyak Bumi untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa SMAN 14 Semarang*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang : Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang
- Sokibi, Petrus, Adnyana, I Ketut W. 2018. Game Edukasi RPG Seal Breaker Menggunakan RPG Maker MV Berbasis Android. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), hlm. 68 – 79.
- Wahyuni, Sri N dan Cia Andiyoko. 2019. Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan RPG Maker MV. *Journal of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, 1(1), hlm. 24-28
- Wardiyah. 2016. *Modul Bahan Ajar Farmasi : Kimia Organik*. Jakarta : Kemenkes RI
- Wildana, Maula Najikh, dkk. 2020. Keefektifan Desain Media Role Playing Games Berbasis Android pada Materi Redoks dan Tata Nama Senyawa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(1), hlm. 2524 – 2535.
- Wulandari, Agustina D. 2012. *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP*

Negeri 2 Kalibawang. Disertasi tidak diterbitkan. Yogyakarta : Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta