

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, R. G. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Fun With Physic Berbasis Android. *Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar*.
- Ahmad R, N. S. (2009). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Arnelli, & Astuti, Y. (2019). *Kimia Koloid dan Permukaan*. Deepublish.
- Arsyad, A. (2008). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020721671>
- Devi, M. Y., Sari, R., Aisyah, S., & Wijayanti, I. E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Kolopoli Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid*. 6(2), 16–22.
- Fadillah, A. R., & Iswendi, I. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ludo Kimia Berbasis Chemo-Edutainment (CET) pada Materi Struktur Atom terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA N 3 Padang. *Edukimia*, 1(3), 102–106. <https://doi.org/10.24036/ekj.v1.i3.a76>
- Fauziah. (2009). *Kimia Kelas XI Untuk SMA/MA*. Jakarta : Rajawali.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2019). Does Gamification Work? *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, January(6–9)*, 3025–3034.
- Harnanto, & R. (2009). *KIMIA Untuk SMA/MA Kelas XI*. Medan : Penerbit CV Padang Mas.
- Hasibuan, S. . (2016). Analysis Of Critical Thinking Skills Class X Smk Patronage State North Sumatra Province Academic Year 2015/2016. *Saung Guru*, 8(2).
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ismail, A. (2006). *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif*. Pilar Media.
- Johnson. (2009). *Contextual teaching and learning: menjadikan kegiatan belajar mengajar mengasyikkan dan bermakna*. Mizan Laerning Center.
- Kadri, A. (2020). *Jurnal akademik unidayan*. 124, 10–23.
- Kucukkal, T. (2019). PChem Challenge Game: Reinforcing Learning in Physical Chemistry. *Journal of Chemical Education*, 96(6), 1187–1193.

- Lee & Owens. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Lismaya, L. (2020). *Berpikir Kritis & PBL:(Problem Based Learning)*. Media Sahbat Cendekia.
- Mamanua, S. I. (2013). *Modul Kimia Koloid*. Manado : Press.
- Manalu, A. C. S., & Afrilianto, M. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VIII SMP Pasundan 9 Bandung pada Materi Persamaan Garis Lurus dengan menggunakan Pendekatan Konstektual. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(4), 363–370. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i4.363-370>
- Mardhiyah, H. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Martono Kurniawan, T. (2011). Perancangan Game Edukasi “Fish Identity” Dengan Menggunakan JavaTM. *Jurnal Sistem Komputer*, 1(1), 49–54.
- Melykhatun, R. A., Mahatmanti, F. W., & Wijayanti, N. (2019). Pengembangan Media Chemo-Edutainment Berbasis Intertekstual sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA Kelas XI Materi Hidrokarbon. *Journal of Chemistry In Education*, 8(2), 133–139.
- Miharti, I. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTATIONAL PADA MATERI BENTUK MOLEKUL. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Najuah, N. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Narestifuri, R. E., & Hidayah, R. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Chemo-edutainment pada Materi Kesetimbangan Kimia untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 438–446.
- Nurhasanah. (2019). Belajar atau bermain : upaya memahami perkembangan anak usia dini dalam pembelajaran di lembaga paud. *Ya Bunayya*, 1(1), 119.
- Nurhayati, F. (2014). PENGEMBANGAN E-PORTFOLIO SEBAGAI INSTRUMEN PENILAIAN SISWA DI SMK NEGERI 2 LAMONGAN Meini Sondang Sumbawati Abstrak. *Jurusan Pendidikan Teknik Elektro*, 3(1), 253–259.
- Pane, B., Najoran, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–9. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/17793/17317>
- Permana, I. (2009). *Memahami Kimia 2: SMA/MA Untuk Kelas XI, Semester 1 dan 2 Program Ilmu Pengetahuan Alam*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan

Nasional.

- Peterson, R. (2008). *Standards For Educational, Edutainment, And Developmentally Beneficial Computer Games*. Universitas Of Wollongong: Research Online.
- Prasetya, A. T., & Priatmoko, S. (2011). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Pendekatan Chemo-Edutainment Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2(2), 287–293.
- Putri, H., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 315(1).
- Rasyid, A., Arif, A., & Kurnia, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Game Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 16. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/239>
- Reski, N. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 11(1), 2485–2490.
- Ridhoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Maskha.
- Ristiyani, E., & Bahriah, E. S. (2016). Analisis Kesulitan Belajar Kimia Siswa Di Sman X Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 2(1), 18. <https://doi.org/10.30870/jppi.v2i1.431>
- Rizanta, G., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring 2*, 563.
- Romundza & Miharti. (2023). Development of Artificial Intelligence-Based Learning Videos on the Topics of Air Pollution using Lumen App. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 24(1), 801–809.
- Ronim & Herawati, N. (2020). *Buku Ajar Kimia Fisika II*. Rafah Press Uin Raden Fatah Palembang.
- Rudawan. (2016). *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. PT Kharisma Putra Utama.
- Saleh, A., Oktarani, H., & Sari, R. A. I. (2022). Pengembangan Game Edukasi Kimia pada Materi Struktur Atom. *Jurnal Tadris Kimia*, 1(2), 12–21.
- Sani, R. (2015). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sartono. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Interaktif Tema Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ideguru*, 2(2), 61–73.

- Siahaan, Y. L. O., & Meilani, R. I. (2019). Sistem Kompensasi dan Kepuasan Kerja Guru Tidak Tetap di Sebuah SMK Swasta di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Sitepu, D. S. B., & Herlinawati, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada materi ikatan ion dan kovalen untuk SMA kelas X. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 552–563. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.195>
- Sudiantini, D., & Shinta, N. D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 11(1), 177–186. <https://doi.org/10.30870/jppm.v11i1.2996>
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(September), 121–138.
- Surya. (2016). Analysis Of Critical Thinking Skills Class X Smk Patronage State North Sumatra Province Academic. *Jurnal Saung Guru*, 8(2).
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanrere, M. (2012). Pengembangan Media Chemo-Edutainment melalui Software Macromedia Flash MX pada Pembelajaran IPA Kimia SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(18), 156–162.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal INFORM*, 1(1), 1–8.
- Wibowo. (2016). *Manajemen kinerja*. Rajawali Pers.
- Widiastuti, N. . (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan InFormatika*, 1(2), 41–48.
- Yanuardianto, E. (2020). Pembelajaran Edutainment Dalam Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini di Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, 3(1), 221–242.
- Yuli, R. (2019). *Ensiklopedia Sistem Koloid Dan Hidrokarbon*. ALPRIN.
- Zurweni. (2024). Pendampingan dan Workshop Penggunaan Software JASP Modul Machine Learning untuk Penerapan Case Based Learning Guna Menunjang Kinerja Kreatif – Inovatif Berorientasi Merdeka Belajar dan Merdeka Mengajar bagi Guru MGMP Matematika dan IPA SMP Se - Kabupaten . *Journal of Human And Education*, 4(1), 594–599.
- Zurweni, Wibawa, B., & Erwin, T. N. (2017). Development of collaborative-creative learning model using virtual laboratory media for instrumental analytical chemistry lectures. *AIP Conference Proceedings*, 1868(April).

<https://doi.org/10.1063/1.4995109>

Zurweni, Z., & Sanova, A. (2023). Development of UV-VIS Spectrophotometer Virtual Laboratory Media for Instrumental Analytical Chemistry Digital Practicum. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 13(1), 89–100. <https://doi.org/10.30998/formatif.v13i1.17069>