

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M. and S. R. T. (2011). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. 3rd ed. In *Massachusetts: Allyn & Bacon*.
- Anggraeni, V., Enawaty, E., & Rasmawan, R. (2018). *Deskripsi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Atom, Molekul, Dan Ion Di Smp Negeri 21 Pontianak*. (2005), 1–8. Diambil dari <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/23789/18665>
- Bethsania, M., Yuniarti, R., & Ilyas, R. (2018). Perancangan Game Edukasi Bergenre Turn Based Strategy Dengan Senjata Yang Direpresentasikan Dalam Rumus Kimia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 19–24.
- Dwi Harwanto, Sherwin R. U. A. Sompie, V. T. (2019). Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Unsur Dan Senyawa Kimia. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 63–70.
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- Hanum, G. R. (2017). Buku Ajar Biokimia Dasar. In *Buku Ajar Biokimia Dasar*. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-62-1>
- Haridhi, N. L., & Susanto, R. (2013). Android Based Moleculer Education Game Development Case Study of Smpn 3 Bandung. *Jurnal Teknik Informatika-Universitas Komputer Indonesia*, 2013.
- Hidayanti, Ermia, dkk. (2020). Keterampilan Kolaborasi: Solusi Kesulitan Belajar Siswa SMA dalam Mempelajari Kimia. *Seminar Nasional Pendidikan Inklusif PGSD UNRAM 2020*, 1–7.
- Kemendikbud. (2018). Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas IX Semester 2: Edisi Revisi. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Nurhasanah, E. F. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Tata Nama Senyawa Anorganik. *UIN Bandung*, 2019.
- Paramita, R. W. D. . & R. N. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Buku ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa. Azyan. Mitra Media. *Buku ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Azyan*, 2–88.
- Putri, Z. (2020). Survei Kemdikbud : Siswa Sulit Pahami Pelajaran Saat Belajar Jarak Jauh. *detikNews*, hal. 1–6. Diambil dari <https://news.detik.com/berita/d-5108510/survei-kemdikbud-siswa-sulit-pahami-pelajaran-saat-belajar-jarak->

jauh

- Republika. (2021). *Survei Ungkap Pelajaran Paling Sulit Saat Sekolah Daring / Republika Online*. Diambil dari <https://www.republika.co.id/berita/qxaiw6368/survei-ungkap-pelajaran-paling-sulit-saat-sekolah-daring>
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*.
- Risnani, L. yusi, & Adita, A. (2018). GAME EDUKASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA The 8 th University Research Colloquium 2018 Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *The 8th University Research Colloquium 2018 Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 129–135. Diambil dari <http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/460>
- Selatan, T., Ristiyani, E., Evi, D., & Bahriah, S. (2016). Analisis Kesulitan Belajar Kimia Siswa Di Sman X Kota. *Jppi*, 2(1), 18–29.
- Setyawan, W. C., Sulthoni, & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk Mts. *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 30–36. Diambil dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Sholihah, I. M. (2021). Pembuatan Game Edukasi Puzzle Berbasis Android Pada Materi Benzena dan Turunannya. *Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Sibero, I. C. (2009). *Langkah Mudah Membuat Game 3D - Google Buku*. Diambil dari [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Hi6rXBDSSTAC&oi=fnd&pg=PA7&dq="+"Langkah++Mudah++Membuat++Game++3d""++yang+ditulis+oleh++Ivan+C.+Sibero+\(2009\)&ots=48Ltmwk5KG&sig=_8VcFUQKlpmMC0L5shov01LAIgE&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Hi6rXBDSSTAC&oi=fnd&pg=PA7&dq=)
- Wibawa, A. A. P. P. (2017). Biokimia Karbohidrat. *Universitas Udayana*, 1–51.
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2017). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi*, XI(1), 9–18.