

DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. (2015). *ADDIE Model. American International Journal Of Contemporary research Vol. 5, No. 6* , 68-72.
- Amaliah, N., Irawati, R. K., & Haitami, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Kelas Xi Ipa Man 4 Banjar . *Nukleo Sains: Jurnal Pendidikan IPA Vol.1, No.2* , 91-110.
- Anagnostopoulou, E. (2023). *Using RPG-Based Learning Environment To Increase Engagement And Motivation For Learning Higher Mathematics. Proceedings Of The 17th European Conference On Games Based Learning* , 756-764.
- Bacho, M. M., Dimanarig, G. C., Gache, C. N., Garcia, L. B., Hermoso, E. C., Ramuyan, H. C., Et Al. (2024). *Eureka Role Playing Game: An Instructional Tool In Improving The Proficiency Level In Chemistry 7. International Journal Of Educational Management And Innovation Vol.5, No.2* , 155-167.
- Basir, A., Fatya, A. I., Astutik, T. P., Wicaksono, A. T., & Rasid, S. (2023). Pengembangan Petunjuk Praktikum Instrumentasi Kimia Menggunakan Uji Karakterisasi Modern Sebagai Bahan Ajar Mahasiswa Tadris Kimia Yang Berwawasan Global. Banjarmasin: UIN Antasari Banjarmasin.
- Dewi, R, P. (2018). KIMIA (Peminatan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam) Untuk SMA/MA Kelas XI Semester 1 (Kurikulum 2013 Edisi Revisi). Sukoharjo: Graha Printama Selaras.
- Donasari, A., & Silaban, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Pada Materi Termokimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia (Journal Of Innovation in Chemistry Education) Volume 3, Nomor 1* , 86-95.
- Dragonfly. <https://www.dragonflydb.io/faq/does-rpg-maker-use-javascript>
- Dwiyono. (2017). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga (Power Tools). *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika : E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta Vol. 7, No. 4* , 343-351.
- Fatah, A. H., Asi, N. B., Anggraeni, M. E., Wulandari, A., & Latif, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Dasar Berbasis Web Pada Pokok Bahasan Termokimia. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang Vol.12 No.1* , 56-64.

- Fauziah, L., & Gazali, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Materi Termokimia Di Kelas XI SMAN 12 Padang. *Journal of Multidisciplinary Research and Development Volume 1, Issue 4* , 828-834.
- Hafizah, E. N., & Muna, K. (2024). *Identification Of Learning Resource Access In Improving Students' Knowledge In Linguistic Rules At Min 3 Tapin. Journal of Educational Research and Practice Volume 2(1)* , 11-29.
- Harianto, Ahmad. (2020). Desain Dan Uji Coba Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (RPG) Pada Materi Laju Reaksi. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). <https://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/34929/>
- Harianto, A., & Yenti, E. (2021). Desain Dan Uji Coba Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (RPG) Pada Materi Laju Reaksi. *JEDCHEM (Journal Education And Chemistry) Vol. 3 No. 1* , 4-10.
- Humaira, S., & Azra, F. (2020). Pengembangan Permainan Scrabble Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Termokimia Kelas XI SMA/MA. *Edukimia Vol. 3, No. 1* , 58-64.
- Isdayanti, Wicaksono, A. T., & Rahmawati, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Worksheet Materi Asam Basa Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Al Kawnu: Science and Local Wisdom Journal Vol. 01, Issue 02*, 74-81.
- Kemenag, Q. (2022). *Qur'an Kemenag*. <https://quran.kemenag.go.id/>
- UD, KIM. (2020). Aturan Dalam Perhitungan Perubahan Entalpi. [Video]. Youtube. <https://youtu.be/4a0eL5WhfaA>
- Liana, Dina. (2021). Desain Dan Uji Coba Game Edukasi Berbasis Role Playing Game (RPG) Pada Materi Sistem Periodik Unsur. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). <https://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/38669/2/SKRIPSI%20DINA%20LIANA.Pdf>
- Marisa, Lutfiana. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Kimia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Materi Laju Reaksi Di SMAN 1 Pandih Batu Kalimantan Tengah. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Banjarmasin)
- Marjuni, M., Sahertian, J., & Dara, M. A. (2021). Game Edukasi Pewayangan Pandawa Lima Menggunakan Media Aplikasi RPG (Role Playing Game)

- Maker Mv. *Seminar Nasional Inovasi Teknolog Iun PGRI Kediri* , 174-181.
- Maskhuroh, L., A'yun, K., & Lestar, Z. (2020). Tafsir Surat Al-Alaq Ayat Satu Sampai Lima (Tela'ah Konsep Pendidikan Islam Perspektif M. Quraish Shihab). *September Ilmuna, Vol 2, No.2* , 197-218.
- Maslianor, & Wicaksono, A. T. (2023). Validitas Pengembangan Game Who Wants To Be A Millionaire Koloid Di Man 3 Banjarmasin. *Nukleo Sains: Jurnal Pendidikan IPA, Vol.2, No.2* , 77 - 93.
- MBTY. (2018). RPG Maker MV to Android exporter tool by MBTY. RPG Maker Forums. <https://forums.rpgmakerweb.com/index.php?threads/rpg-maker-mv-to-android-exporter-tool-by-mbty.91386/>
- Media, (2016). Pada KBBI Daring. Diambil 10 Desember 2024, Dari <https://Kbbi.Kemdikbud.Go.Id/Entri/Media>
- Muna, K., & Bahit, M. (2023). *Eye Tracking Trends in Chemistry Learning: Bibliometric Study 2018-2023 on Google Scholar with VOSviewer and Pivot Table. Journal of Innovative Science Education 12 (3)* , 09-321.
- Nur, M. N., Astutik, T. P., & Oktapianti, S. (2024). *Misconception On Stoichiometric Material In Students Using The Four-Tier Diagnostic Test. NUKLEO SAINS: JURNAL PENDIDIKAN IPA Vol.3, No.1* , 41-49.
- Nuriman. (2021). *Memahami Metodologi Studi Kasus, Grounded Theory, Dan Mixed Method*. Jakarta: Prenada Media.
- Oktapianti, S. (2021). Thermochemistry Comic As a Self-Learning Resource For Grade 11 Students. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 10 No. 1* , 57-63.
- Pembelajaran, (2016). Pada KBBI Daring. Diambil 10 Desember 2024, Dari <https://Kbbi.Kemdikbud.Go.Id/Entri/Pembelajaran>
- Pengembangan, (2016). Pada KBBI Daring. Diambil 10 Desember 2024, Dari <https://kbbi.Kemdikbud.Go.Id/Entri/Pengembangan>
- Rahman, A. A., & Angraeni, A. (2020). Empowering Learners With Role-Playing Game For Vocabulary Mastery. *International Journal Of Learning, Teaching And Educational Research, Vol. 19, No. 1* , 60-73.
- Ramli, M., Saridewi, N., Budhi, T. M., & Suhendar, A. (2022). *Kimia Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.

- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sa'adah, Nur Sabila. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Kearifan Lokal Tradisi Batimung Pada Materi Termokimia Kelas XI Di SMAN 1 Kotabaru. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Banjarmasin)
- Saleh, A., Oktarani, H., & Sari, R. A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Kimia Pada Materi Struktur Atom. *Jurnal Tadris Kimia IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Volume 01, Issue 02* , 12-21.
- Salen, K. & E. Zimmerman. (2003). *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Sarah, M., Muna, K., & Rahmawati, H. (2022). Pengaruh Media Infografis Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Kesetimbangan Kimia Peserta Didik. *SPIN JURNAL KIMIA & PENDIDIKAN KIMIA, 4 (2)* , 197-206.
- Sholichah, A. F., Gunarhadi, & Musadad, A. A. (2022). Role-Playing Game (RPG) To Increase Student's Learning Motivation. *Journal Of Education Technology Volume 6, Number 4* , 694-703.
- Sholihah, M., & Lutfi, A. (2021). Aplikasi Permainan The Legend Of Thermo Sebagai Media Pembelajaran Materi Termokimia Selama Pandemi Covid 19. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, Vol. 12, No. 1* , 12-21.
- Sofiana, N. (2018). *Developing Cooperative Integrated Reading And Composition Based Role-Playing Game Application As An Alternative Media In The Reading Learning. Journal On English As A Foreign Language Vol. 8, No. 2* , 170-188.
- Sriyanto, W. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Konsep Dasar Perubahan Entalpi*. Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS Dan DIKMEN.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaliah, S., Berlian, L., Islami, R. A. Z. E. (2024). Pengembangan Game Edukasi Quizwhizzer Yang Berorientasi Pada Motivasi Dan Kognitif Siswa Tema Tanah Dan Kehidupan.

- Sulni, Yusnita, E., & Lili, W. (2019). *E-Modul Kimia Reaksii Eksoterm Dan Endoterm*. Direktorat Pembinaan SMA - Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Supriadi. (2020). Dipetik Desember 10, 2024, Dari Immim.Sch.Id: <https://immim.sch.id/artikel/media-dan-teknologi-pembelajaran-perspektif-al-quran>
- Swadyaya, I. P., & Arifin, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Playing Game (RPG) Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Yogyakarta. *ELINVO (Electronics, Informatics, And Vocational Education)*, Volume 4, No 02 , 118-129.
- Vebrianto, R., Thahir, M., Putriani, Z., Mahartika, I., Ilhami, A., & Diniya, D. (2020). Mixed Methods Research: Trends And Issues In Research Methodology. *Bedelau: Journal Of Education And Learning*, Volume 1 No 1 , 63-73.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: Lppm Unnes.
- Wicaksono, A. T., & Astutik, T. P. (2019). Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Tadris Kimia Dalam Mengikuti Mata Kuliah Praktikum Kimia Dasar. *Ed-Humanistics*. Volume 04 Nomor 02 , 588-595.
- Wikipedia. (2024). RPG Maker. https://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker
- Wildana, M. N., Kasmui, & Nuryanto. (2020). Keefektifan Desain Media Role Playing Games Berbasis Android Pada Materi Redoks Dan Tata Nama Senyawa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 14, No. 1 , 2524–2535.
- Winarno, E., Cicik, T. W., Hadikurniawati, W., & Solissac, E. M. (2022). Educational Game Based Role Playing Games With Finite State Machine Method. *International Journal Of Artificial Intelegence Research* Vol 6, No 1 .
- Yuliasuti, R., & Soebagyo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Matematika Terapan pada Materi Matriks. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 05, No 02, 2270-2284.