

REFERENCES

- Akbarini, N. R., Murtini, W., & Rahmanto, A. N. (2018). The effect of Lectora inspire-based interactive learning media in vocational high school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(1), 78–87. <https://doi.org/10.21831/jpv.v8i1.17970>
- Alfin, L.F., Listiadi, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8 Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 58–66.
- Alika, O., & Radia, E. H. (2021). Development of Learning Media Based on Cross Puzzle Game in Science Learning to Improve Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(2), 173. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i2.667>
- Amali, L. N., Kadir, N. T., & Latief, M. (2019). Development of e-learning content with H5P and iSpring features. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012019>
- Anwar, M.S., Choirudin., Ningsih, E.K., Dewi, T., Maselena, A. (2019). Developing an Interactive Mathematics Multimedia Learning Based on Ispring Presenter in Increasing Students' Interest in Learning Mathematics. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10(1), 135–150.
- Arliza, R., Yani, A., & Setiawan, I. (2019). Development of Interactive Learning Media based on Android Education Geography. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012023>
- Azizah, Utiyah. (2004). *Laju Reaksi* (Mp. Drs. Sukarmin (ed.)). Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Fadillah, A., Bilda, W., Saleh, H., & Yenni, Y. (2021). Design of Interactive Learning Media in the Covid-19 Pandemic Time Using Ispring. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.31000/prima.v5i1.3260>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>

- Helaluddin., Tulak, H., Rante, S. V. N. (2014). *Penelitian dan Pengembangan*. Banten : Media Madani.
- Ibrahim, A., Alang, A.H., Baharuddin., Madi., Ahmad, M.A., D. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makassar : Gunadarma.
- Komarudin, O. (2015). *Big Book Kimia*. CMedia Imprint Kawan Pustaka.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Kusuma, N. R., Mustami, muh. K., & Jumadi, O. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Nila Sari, I. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Tema 6 Subtema 1 Di Sekolah Dasar. *Guru Kita*, 5(1), 33–43.
- Petrucci, R. H., Herring, F. G., Jeffry, J. D., & Carey, C. (2011). *General Chemistry*. Toronto : Pearson Canada. <https://doi.org/10.2307/3468263>
- Prof. Dr. Ir. Raihan, M. S. (2017). *Metodologi Penelitian*. Universitas Islam Jakarta.
- Rinaldi, Sony Faisal ; Mujiyanto, B. (2017). *Metodologi Penelitian Dan Statistik* (1st ed., Vol. 148). Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Sari, M. P., & Ridwan. (2020). Interactive Multimedia Development using Ispring Suite 9 Application in Natural Sciences Learning of IX Grade in Junior High School. *International Journal of Sciences and High Technologies*, 21(2), 251–258.
- Sudria, I.B.N., Redhana, I.W., L. S. (2011). Pengaruh Pembelajaran Interaktif Laju Reaksi Berbantuan Komputer terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, Jilid 44, Nomor 1-26 3, April 2011, Hlm.25-33, April 2011(1–3), 25–33*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Bandung : Alfabeta.

Suleman, M., Sugiyarto, K. H., & Ikhsan, J. (2019). Development of Media Three-dimensional (3D) Visualization using Virtual Reality on Chemistry Education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1397(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1397/1/012034>

Taiyeb, A. M., Suryani, I., & Hasanuddin, W. (2017). *The Effectiveness of Using i-Spring Learning Medium to Improve the Activity and Students' Learning Outcomes*. 100, 34–37. <https://doi.org/10.2991/seadric-17.2017.8>

Utami, B., Saputro, A. N. C., Mahardiani, L., Yamtinah, S., & Mulyani, B. (2009). *Kimia untuk SMA dan MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

