

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, “*Kimia Untuk SMA/MA XI Semester 2 (Modul Pengayaan Kimia)*”. (CV Grahadi: Surakarta 2018).
- Agustian, Niar, and Unik Hanifah Salsabila. “Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran.” *ISLAMIKA* 3, no. 1 (January 31, 2021): 123–33, <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.
- Alfatikh, Ebid Rocky. “Pengaruh Model Pembelajaran Kuis Interaktif Who Wants To Be A Millionaire Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *JURNAL GEOGRAFI Geografi dan Pengajarannya* 19, no. 1 (June 6, 2021): 12, <https://doi.org/10.26740/jggp.v19n1.p12-24>.
- Ana, Ria Fajrin Rizqy, “Penggunaan Model *Four D* dalam Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran pada Mahasiswa STKIP PGRI Tulungagung”, *PEDAGOGY* 5, No. 02 (2018): 64-74, <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pendagogy/article/view/14>.
- Anastasiadis, Theofylaktos, Georgios Lampropoulos, and Kerstin Siakas. “Digital Game-Based Learning and Serious Games in Education.” *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering* 4, no. 12 (2018): 139–44, <https://doi.org/10.31695/IJASRE.2018.33016>.
- Arkadiantika, Irnando, Wanda Ramansyah, Muhamad Afif Effindi, and Prita Dellia, “Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality pada Materi Pengenalan Termination dan Splicing Fiber Optic”, *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, Special Issue, SEMNASDIKJAR 2019*, (January, 2020): 30-36, <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>.
- Arnelli and Yuyuk Astuti, “*Kimia Koloid Dan Permukaan*”. (Yogyakarta: Deepublish, 2019).
- Asmadi, “Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Proses Belajar Online”, *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 6, No. 3 (November 30, 2022): 951, <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>.
- Budiariawan, I Putu. “Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia.” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 3, no. 2 (October 11, 2019). Aisyah, “*Kimia Untuk SMA/MA XI Semester 2 (Modul Pengayaan Kimia)*”. (CV Grahadi: Surakarta 2018): 103, <https://doi.org/10.23887/jpk.v3i2.21242>.

- Burhanudin, Ramlan, Cucu Zenab Subarkah, dan Sari Sari. “Penerapan Model Pembelajaran Content Context Connection Researching Reasoning Reflecting (3c3r) Untuk Mengembangkan Keterampilan Generik Sains Siswa Pada Konsep Koloid.” *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)* 3, no. 1 (30 Juni 2018): 11–21, <https://doi.org/10.15575/jtk.v3i1.2595>.
- Chan, Dr. Joseph W., ”Importance of Educational Technology on Learning”, *Merit Research Journals* 7, No. 6 (June 24, 2019) : 065-067, <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3255008>.
- Defi, An Nuur and Delsina Faiza, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Elektronika”, *Jurnal Vocational Teknik Elektronik Dan Informatika* 9, No. 2 (June, 2021): 113-118, <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i2.112046>.
- Fajri, Khaerul and Taufiqurrahman, “Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *JPII* 2, No. 1 (October, 2017): 1-15, <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i1.56>.
- Fallensky, Maryam Sarah, Arif Yudianto, And Dadan Rahmat, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Materi Kewargaan Digital di SMK Pasim Plus Sukabumi”, *Jurnal Utile* 7 , No. 1 (June, 2021): 42-49, <https://doi.org/10.37150/jut.v7i1.1094>.
- Hadi, Nur, “Powerspring Sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran yang Asyik dan Menyenangkan di Rumah Selama Pandemi Covid-19 Bagi Siswa SD”, *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara* 2, No. 1 (2020): 143-154, <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i1.1484>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufid Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and I Made Indra P., “*Media Pembelajaran*”, (Klaten:Tahta Media Grub, 2021).
- Harjanto, Arif, Andi Rustandi, and Joyce Anasthasya Caroline, “Implementasi Model Pengembangan 4D dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Online* pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda”, *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)* 5, No. 2 (October, 2022): 2-12, <https://doi.org/10.30873/simada.v5i2.341>.
- Hidayatullah, Syarif, Henry Praherdhiono, and Agus Wedi., “Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam”, *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, No. 2 (May 5, 2020): 199-206, <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>.

- Jusriana, Andi, Muhammad Qaddafi, dan A Ansal. "Pengaruh Model Team Games Tournament Menggunakan Tournament Who Wants To Be A Millionaire Terhadap Minat Belajar Fisika." *Jurnal Pendidikan Fisika* 1, no. 2 (2021) : 136-144, <https://doi.org/10.24252/al-khazini.v1i2.24252>.
- Karseno, Sariyasa, and I.G. Astawan, "Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar", *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11, No. 1(September 28, 2021): 16-25, https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.62.
- Kartini, Ketut Sepdyana, and I Nyoman Tri Anindia Putra. "Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, no. 1 (April 30, 2020): 12-19, <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>.
- Kristanto, Hendra Tri, Abdurrahman Secondanu Mustakim, M Yusuf Khoirul Huda, and Risa Helilintar, "Perancangan Aplikasi Android untuk Pemilihan Tempat Wisata di Kota Kediri", *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sains*, Vol. 2 (2023): 28-34, <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/stains/issue/view/36/40>.
- Kurniawan, Dian and Sinta Verawati Dewi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan" *Jurnal Siliwangi Seri Pendidikan* 3, No.1 (2017): 214-219, <https://doi.org/10.37058/jspendidikan.v3i1.193>.
- Larasati, Dita, Tri Wrahatnolo, Tri Rijanto, and Lilik Anifah, "Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 9 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Di SMK Negeri 3 Surabaya", *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 11, No. 1 (2022) : 79-85, <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n01.p79-85>.
- Mulia, Novita, "Penyusunan Butiran Soal Kimia Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Pada Materi Koloid". *Skripsi*. FTK. Universitas Negeri Ar-Raniry.: Aceh, 2019.
- Nurhayati, "Penerapan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas VI SDN 011 Sungai Salak, *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, No.3 (Juni, 2022): 908, <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8965>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

- Ogemdi, Iwuozor Kingsley, "Properties and Uses of Colloids: A Review," *SciencePG: Colloid and Surface Science* 4, No. 2 (December 24, 2019): 24-28, <https://doi.org/10.11648/j.css.20190402.12>.
- Pradilasari, Lia, Abdul Gani, and Ibnu Khaldun. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 7, no. 1 (June 16, 2020): 9–15, <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>.
- Pratama, Loviga Denny, Ahmad Bahauddin, and Wahyu Lestari, "Game Edukasi: Apakah Membuat Belajar Lebih Menarik?," *At-Ta'lim Jurnal Pendidikan* 5, No. 1 (January, 2019): 39-50, <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>.
- Pratami, Wingga, Ngurah Ayu, and Henry Januar Saputra, " Pengaruh Media *Game* Edukasi "Tekateki Pengetahuan" Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 03 Protomulyo", *Jurnal Profesi Keguruan* 3, No.2 (2017): 149-153, <https://doi.org/10.7290/jpk.v3i2.10752>.
- Putri, Novemby Karisma, Yuberti, and Uswatun Hasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton pada Gerak Benda", *Physics and Science Education Journal (PSEJ)* 1, No. 3 (December 30, 2021): 133-143, <https://doi.org/10.30631/psej.v1i3.1033>.
- Ramadhan, Muhammad Iqbal Rizki, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi "Who Wants To Be A Millionaire" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran PPKN Di Kelas VIII B SMPN 18 Kota Jambi", *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. FKIP Universitas Jambi, 2022.
- Ramli, Muhammad. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur`an Dan Hadits", *Itihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 13, No. 23 (April, 2015): 144, <http://dx.doi.org/10.18592/ittihad.v13i23.1737>.
- Redhana, I Wayan, "Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Kimia", *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 13, No. 1(2019): 2239-2253, <https://doi.org/10.15294/jipk.v13i1.17824>.
- Rianingtias, Okta, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI SMA/MA", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Raden Intan: Lampung. 2019.
- Royani, Haris, Hadisaputra, and Burhanuddin, "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Website 2 Apk Builder pada Materi Larutan Asam Basa", *Chemistry Education Practice* 2, No. 1 (2019): 195-200, <https://doi.org/10.29303/cep.v4i2.2670>.

- Safitri, Apriani and Kabiba, “Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SD Negeri 3 Ranomeeto”, *Didaktis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20, No. 1 (February 25, 2020): 24-36, <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4139>.
- Sanaky, Musrifah Mardiani, La Moh. Saleh, and Henriette D. Titaley., “Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah”, *Jurnal Simetrik* 11, No. 1 (Juni, 2021): 432-439, <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>.
- Saputro, Laras Erninda, “Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV”, *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 19, No. 1 (April, 2019): 37-43, <https://doi.org/10.24036?fif.100.v19i1.326.000-000>.
- Sari, Novitalia Ablinda, “Sistem Koloid Kimia Kelas XI (Modul Pembelajaran SMA), Palembang: Direktorat SMA”, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN, 2020,
- Setiawan, Agung, “Pengembangan *Mathematics Millionaire Quiz* Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Daring”. *Skripsi*. Program Studi S1 Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Semarang, 2020.
- Siahaan, Kevin William Andri, Anita Debora Simangunsong, Lastris Lumongga Nainggolan, and Miranda Agustina Simanjuntak. “Pengembangan Bahan Ajar Kimia Materi Koloid Untuk SMA Dengan Model Inkuiri Terbimbing Dengan Media Animasi.” *Jurnal Nalar Pendidikan* 8, no. 2 (December 29, 2020): 130, <https://doi.org/10.26858/jnp.v8i2.15376>.
- Siregar, Ruslan., “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar”, *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora* 3, No. 4 (December, 2017): 27-31, <https://doi.org/10.26714/jps.8.1.2020.27-31>.
- Suherman, Anggi Rahmani, and Alpiani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Panas dan Perpindahannya di Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi* 6, No. 1 (July, 2022): 1-7, <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>.
- Syaliman, Khairul Umam, Nina Fadilah Najwa, and Jan Alif Kreshna. “Educational Game as An Effort to Accelerate Learning After The Covid-19 Pandemic.” *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS)* 4, no. 1 (December 8, 2022): 478–87, <https://doi.org/10.37385/jaets.v4i1.1322>.

- Tukiran, Tukiran, and Rahaju Rahaju. "Penerapan model pembelajaran teams games tournament berbantuan permainan who wants to be a millionaire." *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 3 (December 30, 2017): 188–98, <https://doi.org/10.33654/math.v3i3.71>.
- Triana, Atika., "Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis *Contextual Learning* Kelas IV SD/MI", *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (November, 2020).
- Verawati and Enny Comalasari, "Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (May 3, 2019): 617-627, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3092>.
- Wicaksono, Adynda Aulia, Titin Sunarti, and Abu Zainuddin, "Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Kinerja Praktikum Pada Materi Alat Optik Kelas XI SMA", *IPF : Inovasi Pendidikan Fisika* 9, No. 3, (September, 2020): 325-331, <https://doi.org/10.26740/ipf.v9n3.p325-331>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yulianti, Ary. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar." *Jurnal IT-EDU*, 527-533, 05, no. 1 (2020): 7, <http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v5i5.14294>.
- Yuliani, Wiwin and Nurmauli Banjarnahor, "Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling", *Quanta: IKIP SILIWANGI, STBA YAPARI ABA Bandung* 5, no. 3 (September, 2021): 111-118, <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>.
- Yunanto, Andhik Ampuh, Darlis Herumurti, Siti Rochimah, and Imam Kuswardayan, English Education *Game* Using Non-Player Character Based On Natural Language Processing, *Procedia Computer Science* 161, (2019): 502-508, <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.158>.
- Zaki, Ahmad dan Diyan Yusri, "Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu," *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (August 17, 2020): 809–20, <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>.