DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, Fika Puspita. "Efektivitas Model Pembelajaran E-Learning dengan Media Kahoot terhadap Kemampuan Analisis Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang." Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020.

Askhari, Syaiful. "Nilai-Nilai Pendidikan dalam Surat al-Alaq Ayat 1-5 dan Relevansinya terhadap Pembelajaran." Thesis, IAIN Curup, 2019.

Asmaka, Ridduwan Agung. "Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019." Skripsi, IKIP PGRI Bojonegoro, 2019.

Azizah, Siti Nur. "Media Pembelajaran dalam Persfektif al-Qur'an dan al-Hadits." Jurnal Literasiologi 6, no. 1 (2021).

Dudovskiy, John. "The Ultimate Guide to Writing A Dissertation in Business Studies: A Step-by-Step Assistance." research-methodology.net, t.t.

Faizah, Nurul, Wahyu Akbar, dan Awalia Khairun Nisa. Pemetaan Regulasi Pendidikan SMA. Jakarta Selatan: Direktorat Pembinaan SMA, 2019.

Fatmawati, Agustina. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Linglkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X." EduSains 4, no. 2 (2016).

Fitriati, Ita Fitriati, Ramdani Purnamasari, Nur Fitrianingsih, dan Ika Irawati. "Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima." Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian, 2021.

Fuadi, Ahmad 'Afwal. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Fungsi untuk Melatih Kemampuan Penalaran Kovariasional Siswa." Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020.

Gomulya, Dharma Santi, dan Iswendi. "Pengembangan Ludo Word Game (LWG) Kimia sebagai Media Chemo-Edutainment (CET) pada Materi Sistem Koloid Kelas XI SMA/MA." MENARA Ilmu 12, no. 12 (2018).

Hafidz, Muhammad. "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom dan Whatsapp pada Materi Trigonometri di Kelas X MAN 3 Hulu Sungai

Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021." Skripsi, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2021.

Hayati, Dwi Kurnia, Sutrisno, dan Aprizal Lukman. "Pengembangan Kerangka kerja TPACK pada Materi Koloid untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran dalam Mencapai HOTS Siswa." EduSains 3, no. 1 (2014).

Herrero, Juan Francisco Alvarez, dan Cristina Valls Bautista. "The Game as a Strategy of Learning Chemistry Among High School Student." European Journal of Science and Mathematics Education 9, no. 3 (2021).

Hidayah, Nur. "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBI) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Pemalang Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan." Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2013.

Ismulyati, Sri, dan Febrian Ramadhan. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Koloid." Jurnal Edukasi Kimia 2, no. 1 (2017).

Jumila, Maria Paristiowati, Zulhipri Zulhipri, dan Edith Allanas. "Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Web Kahoot dalam Pembelajaran Koloid." Jurnal Riset Pendidikan Kimia 8, no. 2 (2018).

Khairunnisa, Aida, Sri Adelila Sari, dan Khairuddin. "Efektivitas Penerapan Model E-Learning pada Materi Keperawatan Bencana Dasar Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Harapan Bangsa Banda Aceh." Jurnal Ilmu Kebencanaan (JIKA) 2, no. 3 (2015).

Kristiyono, Agus. "Urgensi dan Penerapan Higher Order Thingking Skills di Sekolah." Jurnal Pendidikan Penabur 17, no. 31 (2018).

Latief, Mutmainnah. "Pengembangan Permainan Ular Jarra sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok Asam-Basa." Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI 20, no. 2 (2017).

Lukman, Lucky Azizatul, Kus Sri Martini, dan Budi Utami. "Efektivitas Metode Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Disertai Media Mind Mapping Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Di Kelas XI IPA SMA Al Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014." Jurnal Pendidikan Kimia (JPK) 4, no. 1 (2015).

Maimunah, dan Celia Cinantya. "Pelatihan Implementasi Blended Learning di Taman Kanak-Kanak pada Guru TK Negeri Pembina Banjarmasin Timur." Jurnal Pengabdian Masyarakat 3, no. 3 (2021).

Maulidina, Mochammad Arbayu, Susilaningsih, dan Zainul Abidin. "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." JINOTEP 4, no. 2 (2018).

GURU BERBAGI. "Membuat Kuis Keren Semanis Permen Dengan Aplikasi Educandy." Diakses 13 Januari 2023. https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/membuat-kuis-keren-semanis-permen-dengan-aplikasi-educandy/.

Nada, Dina Fika. "Penerapan Game Based Learning Menggunakan Platform Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Asam Basa." Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020.

Nashiroh, Putri Khoirin, Fitria Ekarini, dan Riska Dami Ristanto. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind Map terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat." Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan 17, no. 1 (2020).

Oktavia, Ririn. "Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa." Preprints 1 (2022).

Pangestu, Riefki Amini. "Pengembangan Game Pengenalan Algoritma dengan Visual Block Programming pada Mata Pelajaran Pemprograman Dasar Kelas X SMKN 3 Soppeng Menggunakan Unity." S1 thesis, Universitas Negeri Makassar, 2021.

Rahmawati, Irma, dan Todo Sibuea. "Penelitian Eksperimen Siswa Kelas Delapan SMP PGRI Kalimulya: Keuntungan Memanfaatkan Situs Game Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web." Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial 2, no. 2 (2021).

Rufaida, Anis Dyah, dan Anik Qurniawati. PR Kimia Kelas XI Semester 2. Klaten: PT Intan Pariwara, 2014.

Samsu. Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan, 2021.

Sinabariba, Rencus B. "Peranan Guru Memilih Model-Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi." Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan, 2017.

Stojanovska, Marina, dan Blaga Velevska. "Chemistry Games in the Classroom: A Pilot Study." Journal of Research in Science, Mathematics, and Technology Education 1, no. 2 (2018).

Sudarmo, Unggul. Kimia untuk SMA/MA Kelas XI. Jakarta: Erlangga, 2014.

Taufik, Indra Nugrahayu, Syihabuddin, dan Sumiyadi. “The Level of Ability of Public Elementary School Teachers in Use Digital Technology-Based Learning Media during The Covid-19 Pandemic.” Proceedings of The Second Asia Pacific International Conference on Indsutrial Engineering And Operations Management, 2021.

Wahyuni, Nur. “Efektivitas Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Praktik untuk Mata Pelajaran Produktif Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Nasional Makassar.” Diploma Tesis, Universitas Negeri Malang, 2019.

Wardoyo, Cipto, Yogi Dwi Satrio, dan Dudung Ma’ruf. “Effectiveness of Game-Based Learning – Learning in Modern Education.” 3rd International Research Conference on Economics and Business KnE Social Sciences, 2020.

Wati, Rusmina, Rusmansyah, dan Arif Sholahuddin. “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA 2 SMA PGRI 4 Banjarmasin pada Konsep Sistem Koloid Melalui Model Problem Based Learning.” Jurnal Inovasi Pendidikan Sains 5, no. 2 (2014).

Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, dan Rizki Hikmawan. “Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal.” Integrated (Information Technology and Vocational Education) 3, no. 1 (2021).

Yuniastuti, Miftakhuddin, dan Muhammad Khoiron. Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021.