

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 4(1), 62-78.
- Antara, & Aditya. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Membaca*. Mimbar Ilmu, 24.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer.
- Budyastomo, Avin Wimar. 2020. *Pembuatan Aplikasi Pengenalan Tata Surya Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator*. Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Vol. 10 No.1
- Chang, R. (2010). *Chemistry 10th edition*. New York: McGraw-Hill.
- Crompton, H. (2013). *The benefits and challenges of mobile learning*. Learning and Leading with Technology, 41, 38-39.
- Dick, & Carey. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Harper Collin Publishers.
- Ernata, Y. (2017). "Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment di SDN Ngaringan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar". Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD 5(2), 781-790.
- Fotaris, P., & Mastoras, T. (2019). *Escape rooms for learning: A systematic review*. Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning (pp. 235-243). Academic Conferences International.
- Ghufron, A. (2007). *Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Gianto. (2018). *Upaya Kepala Sekolah dalam Peningkatan Profesionalisme Guru di Madrasah*. Journal of Islamic Education 1(1).
- Gustiani, S. (2019). *Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and Its Alternative*. Holistics Journal, 11(2), 12-22.
- Hermawan, A. H., Susilana, R., & Julaeha, S. (2013). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Irwansyah, F. S., Lubab, I., Farida, I., & Ramdhani, M. A. (2017). *Designing Interactive Electronic Module in Chemistry Lessons*. J. Phys.: Conf. Ser. 895 012009, 1-7.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwin Press.
- Johnstone, A. H. (2000). *Teaching of Chemistry: Logical or Psychological?* Chemical Education: Research and Practice in Europe. 1(1), 9-15.
- Khasanah, Muhlas & Marwani. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Bagi Karyawan Penjual Pada TV Berbayar*. Akademika Vol. 9 No.2
- Miangah, T. M., & Nezarat, A. (2012). *Mobile-Assisted Language Learning*. International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS), 309-318.

- Miftah, M. (2022). *Studi Pengembangan Mobile E-Learning Pada Sekolah Menengah Atas (SMA)*. Jurnal Teknodik, 288-298.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nash, S. S. (2007). *Mobile Learning, Cognitive Architecture and The Study of Literature*. Issues in Informing Science and Information Technology, 811-818.
- Naumoska, A., Dimeski, H., & Stojanovska, M. (2022). *Using the escape room game-based approach in chemistry teaching*. Journal of the Serbian Chemical Society.
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Retrieved from scottnicholson.com: <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Ningkaula, T. A., Laliyo, L. A., Iyabu, H., & Abdullah, R. (2021). *Dampak Model Discovery Learning Berpendekatan STEM Terhadap Pemahaman Konsep Hidrolisis Garam Siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia, 5(2), 76-84.
- Oemar, H. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pertiwi, U. D., Atanti, R. D., & Ismawati, R. (2018). *Pentingnya Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA SMP Abad 21*. Indonesia Journal of Natural Science Education (IJNSE), 1(1), 24-29.
- Priyasmika, R., & Sholichah, N. (2022). *Analisis Miskonsepsi Pada Materi Hidrolisis Garam Menggunakan Instrumen Tes Diagnostik Four Tier*. Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan. 5(1), 20-28.
- Purba, M. (2006). *Kimia Untuk SMA Kelas XI*. Bandung: Erlangga.
- Purwanto, M. N. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, F. A., Yuliaty, S. R., & Utami, N. C. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Dinamika Sekolah Dasar, 9(2), 1-9.
- Quinn. (2000). *M-learning: Mobile, Wireless and In-Your-Pocket Learning*. Line Zine.
- Raehang. (2014). *Pembelajaran Aktif Sebagai Induk Pembelajaran Koomperatif*. Jurnal Al-Ta'dib Tarbiyah STAIN Sultan Qaimuddin Kendari. 7 (1), 150.
- Sadiman, A. S. (2018). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Samha, H., & Ellizar. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI SMA/MA*. Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development, 105-111.
- Setyadi, D., & Qohar, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret*. Kreano 8(1), 1-7.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Achmad, & Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Veldkamp, A., Daemen, J., Teekens, S., Koelewijn, S., Knippels, M. P., & Joolingen, W. R. (2020). *Escape boxes: Bringing escape room experience into the classroom*. *British Journal of Educational Technology*, 51(4), 1220-1239.
- Veldkamp, A., Knippels, M.-C., & van Joolingen, W. R. (2021). *Beyond the early adopters: Escape rooms in science education*. *Frontiers in Education*, 6, 622860.

