

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldrich, C. (2009). *The Complete Guide to Simulations and Serious Games: How the most Valuable Content will be Created in the Age Beyond Gutenberg to Google*. John Wiley & Sons: San Francisco, CA, USA.
- Anderson, L.W., Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educatioanl Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Anni, Chatarina Tri. (2006). *Psikologi Belajar*. Semarang: Upt Unnes Press.
- Antara, & Aditya. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Membaca. *J Mimbar Ilmu*, 24(2), 221-231. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21263>
- Antunes, M., Pacheco, M. A. R., & Giovanela, M. (2012). Design And Implementation Of An Educational Game For Teaching Chemistry In Higher Education. *Journal Of Chemical Education*, 89(4), 517-521. <https://doi.org/10.1021/ed2003077>
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Astuti1, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (Solo)*, 5(5), 155–162. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>
- Aulia, R., & Sontani, U. T. (2018). Pengelolaan Kelas sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 9. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11759>
- Ayuwanti, I. (2016). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation di SMK Tuma'ninah Yasin Metro. *Jurnal Susunan Artikel Pendidikan (Sap)*, 1(2), 105-114. <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i2.1017>
- Azwar. Saifuddin. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*. Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia. 47-48.
- Chen, D., Liu, F., Zhu, C. Et Al. (2023). The Effect Of An Escape Room Game On College Nursing Students' Learning Attitude And Game Flow Experiences In Teaching Safe Medication Care For The Elderly: An Intervention Educational Study. *Bmc Med Educ*, 23(1), 945. <https://doi.org/10.1186/S12909-023-04961-3>
- Cohen, L., Manion, L., Dan Morrison, K. (2007). *Research Methods In Education*. New York: Routledge.
- Creswell, John W. (2016). *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran. Edisi Keempat (Cetakan Kesatu)*. Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- Damayanti, Ayu. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding Snpe Fkip Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99-108. <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snpe>
- David, Tendra G, Susanti W, Gusrianty, Oktarina. (2023). Media Pembelajaran

- Kimia Menggunakan Mobile Learning Berbasis Android. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(1), 69-78. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i1.13000>
- Dick, & Carey. (1996). *The Systematic Design Of Instruction*. New York: Harper Collin Publishers.
- D. Amelia, dkk. (2014). Analisis Miskonsepsi Siswa pada Materi Hidrolisis Garam Menggunakan Teknik CRI (*Certainty Of Response Index*) Termodifikasi. *JRPK*, 4(1), 260-266. <https://doi.org/10.21009/JRPK.041.05>
- E. K. Aribowo. (2014). "Gamification: Adaptasi Game dalam Dunia Pendidikan," in Saputro, A. N. C. dan Winarno (ed.) Pengembangan Profesi Guru dan Dosen melalui Penulisan *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Surakarta: Pelangi Press, hal. 121–131. <https://doi.org/10.31227/osf.io/dz53r>
- Erihadiana, M., Zaqiah, Q., Masruro, S., Sopiandiyah, D. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka). *Reslaj*, 4(1), 34-41. <https://doi.org/10.47467/Reslaj.V4i1.458>
- 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. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4828>
- Farijan, A (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Merencanakan Eksperimen dan Hasil Belajar PKN di SMK Negeri 1 Sakra. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 110-116. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i1.220>
- Fotaris, P., & Mastoras, T. (2019). Escape Rooms For Learning: A Systematic Review. *Proceedings Of The European Conference On Games-Based Learning. Academic Conferences International*. 235-243.
- G. Zichermann And C. Cunningham. (2011). *Gamification By Design: Implementing Game Mechanics In Web And Mobile Apps*, Sebastopol: O'reilly Media.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia. 257
- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Peserta didik. Irsyaduna: *Jurnal Studi Kemahapeserta didikan*, 1(1), 1-13. <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/Irsyadun>
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb/article/download/7049/pdf>
- Hou, H. T., Wu, C. S., & Wu, C. H. (2022). Evaluation Of A Mobile-Based Scaffolding Board Game Developed By Scaffolding-Based Game Editor: Analysis Of Learners' Performance, Anxiety And Behavior Patterns. *Journal Of Computers In Education*, 10, 1-19. <https://doi.org/10.1007/s40692-022-00231-1>
- I. Glover. (2013). Play As You Learn: Gamification As A Technique For Motivating Learners. *In Proceedings Of World Conference On*

- Educational Multimedia, Hypermedia And Telecommunications, Hypermedia And Telecommunications, 1, 1999-2008.*  
<http://shura.shu.ac.uk/7172/>
- Ibrahim, dkk. (2001). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa-University Press. 2.
- 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. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012009>
- Jamaludin, U. & Rachmatullah, R. (2018). *Pembelajaran Pendidikan IPS Teori Konsep Dan Aplikasi Bagi Guru Dan Mahapeserta didik*. Bekasi: Cv. Nurani.
- K. M. Kapp And J. Coné. (2012). What Every Chief Learning Officer Needs To Know About Games And Gamification For Learning. [Online]. Available: <Http://Karlkapp.Com/Articles/>. [Accessed 02 11 2024].
- Kusaeri Supranto. (2012). *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lie, Anita. (2003). *Cooperative Learning (Memperaktikkan Cooverative Learning Di Ruang Ruang Kelas)*. Jakarta: Gramedia Widiaasarana. 12.
- Menéndez, J, D. Arberas, E, J. Dkk. (2021). A Collaborative Escape Room As Gamification Strategy To Increase Learning Motivation And Develop Curricular Skills of Occupational Therapy Students. *Journal Mbc Medical Education, 21*, 544. <https://doi.org/10.1186/S12909-021-02973-5>
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik. *Jurnal Kwangsan, 1(2)*, 95-105. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Muzaemah. (2020). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tgtuntuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas VIII SMP. *Jpk, 6(1)*, 88-99. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Nafiati, D.A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Jurnal Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, 21(2)*, 151-172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking Behind The Locked Door: A Survey Of Escape Room Facilities*. Retrieved From [scottnicholson.com](https://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 Peserta didik SMA. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia, 5(2)*, 76-84. <https://doi.org/10.23887/jpk.v5i1.28871>
- Nuryadi, dkk. (2017) *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media. 84-115
- Prasetyawati, V. (2021). Metode Cooperative Learning dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Epistema, 2(2)*, 90-99. <https://doi.org/10.21831/ep.v2i2.41275>
- Purwanto, M. N. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- R. S. Alsawaier, 2018. The Effect Of Gamification On Motivation and Engagement. *Int. J. Inf. Learn. Technol., 35*, 56-79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>

- Rumape, O. Christopel, N. (2020). Penerapan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dilengkapi Kartu Nama dari Tata Nama Senyawa Kimia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 40-46. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.26292>
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Sakum,N,S, Panigoro,M, dkk. (2023). Pengaruh Metode Pemberian Tugas Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Kabila. *Journal Of Economic And Business Education*, 1(2), 133-144. <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i2.19290>
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Santosa, D.S.S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ecodunamika*, 1(3), 5. <https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/1939>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 470 – 477. p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071
- Setiawan, Yusup. Dkk. (2020). Review Pengaruh Teknologi Gamification terhadap Psikologis Peserta didik. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 4(1). <https://doi.org/10.21070/jicte.v4i1.924>
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Arruzz Media. 68
- Silawati, Sabekti A. W, Khoirunnisa F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Terintegrasi Kemaritiman pada Materi Hidrolisis Garam. *Student Online Journal*, 2(2), 1258-1265. <http://repositori.umrah.ac.id/id/eprint/2062>
- Sitepu, M. Napitupulu, R, P., Aliffah, N. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (Jpk)*, 2(4), 80-89.
- Slavin E. Robert. (2015). *Cooperative Learning, Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung. Nusa Media.
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender And Society Journal*, 1(1), 29. <https://doi.org/10.23887/Igsj.V1i1.38986>
- Syah, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Depok: Rajawali Persada
- Tabrani. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* volume, 5(2), 200-213. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12581>
- Tan, M.; Hew, K.F. (2016). Incorporating Meaningful Gamification In A Blended Learning Research Methods Class: Examining Student Learning, Engagement, And Affective Outcomes. *Australas. J. Educ. Technol*, 32(5). <https://doi.org/10.14742/ajet.2232>

- Taniredja, T., Faridli, E. M., Dan Harmianto, S. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, I. D. L., Rahmah, R. A., Handayani, dkk. (2022). Proses Pembelajaran Biologi dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka di SMAN 7 Tangerang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 3, 56-60. <https://doi.org/10.51673/Jips.V3i2.1044>
- 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. <https://doi.org/10.1111/bjet.12935>
- Wafyan, R. (2023). *Pengembangan Media Permainan Edukasi "Chemistry Escape Game" Berbasis Mobile Learning Pada Materi Hidrolisis Garam*. Skripsi. Fmipa UNJ: Jakarta.
- Wahyudin Zarkasyi, Karunia Eka L., Mokhammad Ridwan Y. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama, 206.
- Webster, R. (1998). *Quantitative Spatial Analysis Of Soil In The Field*. In *Advances In Soil Science*. Springer, New York, Ny. 1-70.
- Witte, R. S., & Witte, J. S. (2017). *Statistics*. John Wiley & Sons.
- Wulandari, I, A, K. Sugihartini, N. (2020). Pengaruh Game "Adventure Escape From Ancient Bali" Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas 3 pada Mata Pelajaran Bahasa Bali di SD Negeri 5 Sukasada Menggunakan Metode Pembelajaran Game Based Learning. *International Journal Of Natural Sciences And Engineering*, 4(1), 21-29. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJNSE>
- Y. Vianna, M. Vianna, B. Medina And S. Tanaka. (2014). *Gamification, Inc. Recreating Companies Through Games*, Rio De Janeiro: Mjv Tecnologia Ltda,
- Yektyastuti, R., Solihah, M., Prasetyo, Y.D., Mardiana, T., Ikhsan, J., Sugiyarto, K. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Kimia "Chemondro" Pada Materi Kelarutan Dan Pengaruhnya Terhadap Kemandirian Belajar Peserta didik SMA. *Seminar Nasional Pendidikan Sains V*. Issn: 2407-4659.