

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akutansi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, XVI(1), 98–107.
- Aisyah, Jaenudin, R., & Koryati, D. (2017). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 15 Palembang. *Jurnal Profit*, 4(1), 1–11.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Karya.
- Evi Sapinatul Bahriah, Tonih Feronika, H. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Chemo-Edutainment Melalui Model Instructional Games Pada Materi Konfigurasi Elektron. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 132–143.
- Hami, P. S. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Chemo-Edutainment (CET) Pada Materi Stokimetri. *Lantanida Journal*, 9(1).
- Indriliza & Iswendi. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ludo Kimia Berbasis Chemo-Edutainment (CET) Pada Materi Sistem Koloid Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 3 Pariaman. *Edukimia Journal*, 1(2), 15–23.
- Isran Rasyid Karo-Karo S dan Rohani. (2019). Mannfaat Media Dalam Pembelajaran. *jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, 1(1), 91–96.
- Iswendi & Iswara. (2020). Pengembangan Permainan Ludo Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Interaksi Antarpartikel. *Edukimia*, 2(1), 18–24.
- Jatmiko, B. B., Sugiyarto, K. H., & Ikhsan, J. (2018). Developing ChemonDro Application on Redox Concepts to Improve Self-Regulated Learning of Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1097/1/012055>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*.
- Made, N. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Kimia Siswa Kelas XI Pada Materi Larutan Penyangga. *jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, 4(1), 86–97.
- Marlena, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 9(1), 1083–1090.

- Melykhatun, R. A., Mahatmanti, F. W., & Wijayanti, N. (2019). Pengembangan Media Chemo-Edutainment Berbasis Intertekstual sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA Kelas XI Materi Hidrokarbon. *Journal of Chemistry In Education*, 2(3), 133–139.
- Miftah, M. (2019). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, 1(1), 95–105.
- Murniati, S., Enawaty, E., & Lestari, I. (2018). Deskripsi Miskonsepsi Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Termokimia Pada Siswa Kelas XI MAN Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9), 1–8.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Priliyanti, A., Muderawan, I. W., & Maryam, S. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Mempelajari Kimia Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 5(1), 11. <https://doi.org/10.23887/jjpk.v5i1.32402>
- Rosa, N. M. (2015). Pengaruh Sikap Pada Pelajaran Kimia dan Konsep Diri Terhadap Prestasi Belajar Kimia. *Jurnal Formatif*, 2(3), 218–226.
- Setyaningrum, W., & Waryanto, N. H. (2017). Media Edutainment Segi Empat Berbasis Android : Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik ? *Jurnal Mercumatika*, 2(1), 40–56.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sutresna, N. (2008). *Kimia 2A*.
- Sutresna, N. (2010). *Cerdas Belajar Kimia*. Grafindo.
- Suyatman, & Taher, T. (2020). Analisis Miskonsepsi Siswa Kelas XI Madrasah Aliha negeri1 (MAN 1) Lampung Timur dalam Mempelajari Pokok Bahasan Termokimia. *JIPK: Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(2), 2619–2628.

Yanida, F. (2019). Efektivitas media permainan. *JIPK: Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, XII(12), 30–37.

Yolanda N & Iswendi. (2019). Pengembangan Permainan Ludo Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bentuk Molekul Kelas X SMA / MA. *Edukimia Journal*, 1(2), 9–14.



THE
Character Building
UNIVERSITY