

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1787–1790.
- Astrissi, JS.Sukardjo, dan B.Hastuti. 2014. Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Disertai Media Teka Teki Silang terhadap Prestasi Belajar pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XSMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 3(2): 22-27.
- Dixon, J. 2016. *TTS Unik Kompas*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71 –85.
- Neolaka, A., & Amialia, G. (2017). *Landasan Pendidikan : Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Jakarta :Kencana.
- Mansur, R. (2018). Belajar Jalan Perubahan Menuju Kemajuan. Vicratina: *Jurnal pendidikan islam*, 3(1).\
- Mellyzar, M., & Muliaman, A. (2020). Analisis kesalahan mahasiswa dalam menyelesaikan soal ikatan kimia. *Lantanida journal*, 8(10), 40-52.
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media Game Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *LingTera*, 1(2), 123–135
- Riatika & Faisal A. 2015. Penggunaan media teka-teki silang dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran siswa sekolah menengah pertama . *LingTera*, 1(2), 123-135

- Rosiyanti, U. 2018. *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan minat belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP N 3 Delanggu Tahun ajaran 2017/2018.*
- Samudera,, S. A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital GameBased Learning pada Mata Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembagunan UIN Jakarta.*
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Jakarta: PT. Fajar Intepratama Mandiri.
- Slameto. (2018). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Soepono, A. S. 2015. *TTS Anak Kompas.* Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Somara, et all. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja, Jurnal Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI). Vol.1 No 2.*
- Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language: Effects on Motivation , Cognitive Load , and Performance. *Frontiers in Education, 4*(March), 1–19.
- Sudijono,A.2011.*PengantarEvaluasiPendidikan.*Jakarta:RajawaliPress.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung:Alfabeta.
- Suyono & Hariyanto. (2013). *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offse.
- Thobroni.(2015).*Belajardanpembelajaran:teoridanpraktik.* Yogyakarta:ArRuzz Media.
- Vusić, D., Bernik, A., & Geček, R. (2018). Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems. *Technical Journal, 1*(2), 11–17.