

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, M. (2021). Teori Belajar dan Peran Guru pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. In *Teori Belajar dan Peran Guru pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Azmi, U. (2022). *Pengembangan Media Pengembangan PowerPoint interaktif berbasis web pada materi ikatan kimia X IPA* [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/44290>
- Devi, M. Y., Aisyah, R. S. S., & Wijayanti, I. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Kolopoli Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 06(02), 16–22. <https://jurnal.umitra.ac.id/index.php/JEDA/article/view/986%0Ahttps://jurnal.umitra.ac.id/index.php/JEDA/article/download/986/963>
- Dr. Hasnul Fikri, M.Pd.& Ade Sri Madona, S.Pd., M. P. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.
- Febrianto, I. P. N., Wahyuni, D. S., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Kelas Xi Mata Pelajaran Biologi Dengan Materi “Sistem Sirkulasi Pada Manusia Dan Sistem Pencernaan Makanan” Di Sma Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 282. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36888>
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). *Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21*. 5(5), 3(2), 524-532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Fitria, S. J. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Submateri Pencemaran Lingkungan Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X Sma*. 12(2), 440–451.
- Iberahim, M. F., & Md Noor, N. (2020). Amalan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan Guru - Guru Sekolah Rendah di Negeri Johor. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2), 8–14.
- Kurnia, M. R. A., Haryanto, H., Sanova, A., & Dewi, C. A. (2022). Studi Respon Siswa Terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Chemo-Entrepreneurship Berbentuk Aplikasi Android. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 10(1), 10. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v10i1.4954>
- Madani, M. T., & Muhtar. (2020). Psikologi Pendidikan "Teori Belajar ". *Al-Allam Psikologi Pendidikan*, 2(1), 1–19.
- Maknunah, D., Intrisya, G. L., Mushallina, S., Riyanto, A. A., Andriansyah, F., Ali, M., Rozikin, M. K., Ellya, S. N., Firmansyah, V. A., Wianah, & Sadiyah, K. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Bagi Pendidik Di Madrasah Tsanawiyah. *Khaira Ummah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 53–60.

<https://journal.unisnu.ac.id/khairaummah/article/view/352>

- Mardhiah, A., & Ali Akbar, S. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.22373/lj.v6i1.3173>
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Nasution, W. N. (2020). Startegi Pembelajaran. In *Suparyanto dan Rosad (2015 (Vol. 5, Issue 3).*
- Prasetya, D., Rasmawan, R., & Hadi, L. (2021). Pengembangan Chemistry Quartet Card (Chemqurca) Pada Materi Sistem Koloid Di Sma Negeri 8 Pontianak. *Jurnal Education and Development*, 92(2), 36–41.
- Pratama, A. J. (2020). *Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA/MA pada Materi Tata Senyawa Kimia*. Universitas Jambi.
- 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>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia Restu Rahayu 1 □ , Sofyan Iskandar 2 , Yunus Abidin 3. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Rahmawati, K. D., Marhadi, M. A., & Nasrudin. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Kimia melalui Pembiasaan Literasi dan Strategi Think Pair Share (TPS) pada Materi Sistem Koloid di Kelas XI MIPA. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(1), 1–13.
- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 265–274. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010>
- Rezeki, W. (2023). *Kimia Koloid* (pp. 1–10). <https://sites.google.com/view/website-pembelajaran-koloid/materi>
- Sari, D. A. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Koloid Berbasis Kontekstual Menggunakan Ispring Suite 8 [Univesitas Jambi]*. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/39616>
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*.