

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsinmi. (2007). *Prosedur Penelitian:pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armiyanti & Pritandhari. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Mata Pelajaran Ekonomi Kekas XI SMA Purnama Trimurjo.*Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 50-59.
- Chandik, Ayu. (2015). *Buku Ajar Acuan Pengayaan Kimia Untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Semester 1*.Jawa Tengah.
- Dewi, E. P., Suyatna, A., Abdurrahman, A., & Ertikanto, C. (2017). Efektivitas Modul dengan Model Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Materi Kalor. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 105. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1901>.
- Ernanda, K., Hartanto, S., Gusmania, Y., Studi, P., Matematika, P., Keguruan, F., Ilmu, D., & Kepulauan, U. R. (2021). *Efektifitas model pembelajaran teams games tournaments (tgt) dengan media ludo terhadap hasil belajar matematika siswa smk kolese tiara bangsa batam*. 10(April), 113–121.
- Fadillah & Iswendi. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Ludo Kimia Berbasis Chemo-Edutainment (CET) pada Materi Struktur Atom Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA N 3 Padang. *Jurnal Edukimia*

vol 1 no 3.

Fauza & iswendi. (2021). *Pengembangan Permainan Ludo Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pergeseran Keseimbangan dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. 39–47.

Gunawan, I., & Retno, A. (2016). *Taksonomi Bloom - Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. 1, 98–117.

Gustia, N., & Gazali, F. (2019). *Evektifitas Ludo Word Game (LWG) sebagai Media Chemoedutainment untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Ikatan Kimia di Kelas X SMAN 16 Padang*. 18–25.

Hidayah, J. (2022). *Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Permainan Ludo pada Materi Reaksi Redoks*. 205–211.

Indah, M. A. (2014). *Intisari Kimia untuk SMA Kelas X-XI-XII Kurikulum 2013*. Bandung : Pustaka Setia.

Lestari, R., & Iswendi. (2021). *Pengembangan Permainan Ludo Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Asam dan Basa Kelas XI SMA/MA*. 48–55.

Mahardi, P. Y. S., Murda, N., Astawan, G. (2019). Model Pembelajaran Teams Game Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia Vol. 1 (1) pp. 98-107*.

Marsita, R. A., Priatmoko, S., & Kusuma, E. (2010). Analisis Kesulitan Belajar

- Kimia Siswa SMA dalam Memahami Materi Larutan Penyangga dengan Menggunakan Two-Tier Multiple Choice Diagnostic Instrument. *Jurnal inovasi pendidikan kimia*, vol. 4, no. 1, hlm 512-520.
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal of education action research*, vol. 4, no. 3, pp, 315-321.
- Nurbudiyani, Iin. (2013). Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Jurnal volume 13, nomor 1, desember, hal 88-93*.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- R. Ananda, M. F. (2018). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik dalam Pendidikan)* (S. Saleh (ed.); 1st ed.). 2018.
- Sapriyah, (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal Untirta, Vol. 2, No.1, hal. 470-477*.
- Septiyowati, T., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Based Learning dan Discovery Learning Terhadap Kecakapan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Journal Basicedu*, 5(3), 1231-1240.
- Setiawati. (2021). *Pengaruh Penggunaan Ludo Math Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi FPB dan KPK*. (SKRIPSI UIN Sumatera Utara).

<http://repository.uinsu.ac.id/13875/1/SKRIPSI%20SETIAWATI%20%280306172079%29%20PGMI%20STAMBUK%202017%20%28Pdf%29.pdf>.

Sudimahayasa, Nyoman. (2015). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi Dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 45-53.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

Yolanda & Iswendi. (2019). Pengembangan Permainan Ludo Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bentuk Molekul Kelas X SMA/MA. *Jurnal Edukimia*. Volume 1 Issue 2.

Yunita, Agung dan Noviyanti. (2017). *Penerapan Instrumen Penilaian Ranah Afektif Siswa pada Praktikum kimia di Sekolah*. Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA. ISBN: 978-602-19411-2-6.

