

REFERENCES

- Andini, M., & Yunianta, T. N. H. (2018). The Development of Borad game “The Adventure Of Algebra” in The Senior High School Mathematics Learning. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 95–109. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v9i2.3424>
- Aula, S., Ahmadian, H., & Majid, B. A. (2020). *Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Menggunakan Sctracth 2.0 Pada SMK Negeri 1 AL-Mubarkey*. 4, 21–28.
- Dewi. (2020). *Kisi validasi media penelitian Pengembangan*. 32.
- Haryono, S. S. (2020). Tell Me How and Why Bahasa Inggris - XI Siswiyati Sri Haryono, S. Pd. 1–30.
- Ismail, S., Suhana, S., & Hadiana, E. (2020). Kompetensi Guru Zaman Now dalam Menghadapi Tantangan di Era Revolusi Industri 4.0. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 5(2), 198–209. <https://doi.org/10.15575/ath.v5i2.8659>
- Ismayanti, I., Arsyad, M., & Marisda, D. H. (2020). Penerapan Strategi Refleksi Pada Akhir Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Fluida. *Karst*:3(1), 117–121. <https://doi.org/10.46918/karst.v3i1.573>
- Jannah, R. (2020). Teaching Writing Explanation Text By Using Porpe Strategy. *STKIP PGRI Sidoarjo*, 2009.
- Mulyatiningsih. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran
- Ramdhani, M.A., & M. (2015). Learning Styles: Tools for Understanding Media Selection and Learners’ Academic Achievement in Physics. *Journal of Educational Sciences*, 5(4), 584. <https://doi.org/10.31258/jes.5.4.p.584-597>
- Riduwan. (2016). *Dasar-dasar statistika* (P. D. Iswara (ed.)). ALFABETA.
- Rohmat, A. N., Supriyono, S., & Purwaningsih, W. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quantum Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 6(1), 85. <https://doi.org/10.54314/jmn.v6i1.292>
- Samudera, S. A. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan Uin Jakarta. *Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.
- Sasrawangi, A. (2021). *meningkatkan motivasii dengan permainan*. 3(3), 18–28.
- Silaban, R., & Sianturi, P. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 3(2), 191. <https://doi.org/10.24114/jipk.v3i2.22814>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media

- Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2020). *metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-rampampd-sugiyono-2020_compress.pdf*. ALFABETA.
- Sutikno, Y. (2023). Peran Guru dalam Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Maitreyawira*, 4(1), 36–41. <https://doi.org/10.69607/jm.v4i1.73>
- Suwartono. (2021). English for Academic Context. *Modul Belajar Mandiri*, 115–135. <https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/BahasaInggris/Perpembelajaran/B.Ingggris-PB5.pdf>
- Teguh Setiadi, & Edy Siswanto. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Bagi Guru Ra Al Muhtadin Langenharjo Kendal. *Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 2(2), 51–59. <https://doi.org/10.55606/teknik.v2i2.365>
- Umamah, A., & Saukah, A. (2022). Digital Game-Based Learning (DGBL): The Voice of EFL University Students and Teachers. *Pasaa*, 63(June), 279–314.
- Utama, D. B., & Puspasari, D. (2018). Pengembangan Media Adventure Game Pada Mata Pelajaran Kearsipan di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 6(2), 65–72.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(January), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Xu, Z., Chen, Z., Eutsler, L., Geng, Z., & Kogut, A. (2020). A scoping Review of Digital Game-Based Technology on English Language Learning. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 877–904. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09702-2>
- Yulianti, A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- Zou, D., Zhang, R., Xie, H., & Wang, F. L. (2021). Digital game-based learning of information literacy: Effects of gameplay modes on university students' learning performance, motivation, self-efficacy and flow experiences. *Australasian Journal of Educational Technology*, 37(2), 152–170. <https://doi.org/10.14742/AJET.6682>