

DAFTAR GAMBAR

	<i>Hal</i>
Gambar 2. 1 Tampilan <i>cover</i> depan <i>game</i> baamboozle	24
Gambar 2. 2 Tampilan folder <i>game</i> baamboozle	24
Gambar 2. 3 Tampilan awal kuis baamboozle	25
Gambar 2. 4 Tampilan <i>zoom in</i> soal kuis baamboozle.....	25
Gambar 2. 5 Halaman utama <i>web</i> baamboozle	25
Gambar 2. 6 Jenis permainan yang sesuai dengan topik pembelajaran ...	26
Gambar 2. 7 Folder soal baru	26
Gambar 2. 8 Folder untuk membuat soal secara mandiri.....	27
Gambar 2. 9 Menentukan kelompok bermain	27
Gambar 2. 10 Kolom pertanyaan yang akan dimainkan	28
Gambar 2. 11 Bagian-bagian mistar (sumber: <i>canva</i>)	31
Gambar 2. 12 Bagian-bagian jangka sorong (sumber: <i>cilacapklip.com</i>) ...	32
Gambar 2. 13 Bagian-bagian mikrometer sekrup	33
Gambar 2. 14 Neraca ohaus tiga lengan (sumber: <i>madengineer.com</i>).....	33
Gambar 2. 15 <i>Stopwatch</i> analog (sumber: <i>ch.vwr.com</i>)	34
Gambar 2. 16 Termometer air raksa	34
Gambar 2. 17 Alur kerangka berpikir	40
Gambar 3. 1 Penelitian dan pengembangan model ADDIE	42
Gambar 3. 2 Tahap pengembangan ADDIE	44
Gambar 4. 1 Halaman depan <i>heyzone</i>	52
Gambar 4. 2 Tampilan <i>cover e-modul</i>	53
Gambar 4. 3 Isi materi pada <i>e-modul</i>	54
Gambar 4. 4 Tampilan penutup pada <i>e-modul</i>	54
Gambar 4. 5 Diagram hasil validasi oleh ahli materi.....	55
Gambar 4. 6 Diagram hasil validasi oleh ahli media	58
Gambar 4. 7 Diagram hasil respon pendidik.....	60
Gambar 4. 8 Diagram hasil respon peserta didik kelompok kecil	61
Gambar 4. 9 Diagram hasil respon peserta didik kelompok besar.....	62
Gambar 4. 10 Diagram nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	63