

DAFTAR PUSTAKA

- Agusty, S., & Delianti, V. I. (2019). Pengembangan Aplikasi Modul Interaktif Komputer Dan Jaringan Berbasis Android. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(3), 95-10. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105215>
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, 2(1), 62-65.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Amalia, S. H., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 222-232.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1).
- Arifa, L. N. (2022). Penggunaan Permainan Tic Tac Toe dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Mahasiswa PAI UIN Malang. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9 (1), 32-40.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Aula, S., Ahmadian, H., & Majid, B. A. (2020). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Menggunakan Scratch 2.0 Pada SMK Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21-28.
- Aulia, F., Djamas, D., & Ramli. (2017). Pengaruh Modul Fisika Multimedia Interaktif Berbantuan Game Dalam Model Problem Based Learning Terhadap Critical Thinking Skill Siswa Kelas X SMAN 4 Padang. *Pillar Of Physics Education*, 9
- Batulieu, M. Y. P., Rahardjo, D. T., & Fauzi, A. (2022). Analisis Kesalahan Jawaban Siswa Pada Soal Uraian Untuk Materi Gelombang Bunyi Di Kelas XI SMA. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia*, 4(2), 26-31.
- Boone, H. N., & Boone, D. A. (2012). Analyzing Likert Data. *Journal Of Extension*,

50(2). <https://doi.org/10.1007/s11172-017-1908-3>

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. Springer.

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), 105-110.

Evitasari, A. D. (2018). Self-Sufficiency Optimization Of Students Learning Through Module. *3rd National Seminar on Educational Innovation*, 1(2), 67-74.

Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok. *Jurnal Instruksional*, 3(1), 1-17.

Fatimah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(4), 945-958.

Febriany. 2022. Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online. *Jurnal Referensi Media Komunikasi dan Dakwah*, 2(1).

Febrista, D., & Efrizon. (2021). Pengembangan e-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Video. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 9(3), 102-110.

Fuada, S. (2015). Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) Untuk Pembelajaran Workshop Instrumentasi Industri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 854–861.

Hassan, H., Mailok, R., & Hashim, M. (2019). Gender and Game Genres Differences in Playing Online Games. *Journal Of ICT In Education*, 6(1), 1–15. <https://doi.org/10.37134/jictie.vol6.1.2019>

Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>

Inayati, I., Arcana, N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan

- Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Materi Persamaan Nilai Mutlak Bentuk Linear. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 72-82.
- Irfan, M., Widodo, A., Umar, Radiusman, & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android Untuk Anak Sekolah Dasar Pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1).
- Irwanto. (2021). Perancangan Media Game Edukasi Untuk Mata Pelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model Waterfall Di SMK Negeri 2 Kota Serang. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2312-2322.
- Kuswanto, J. (2019). Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII. *Jurnal Media Infotama*, 15(2).
- Kurniawati, A. (2022). Efektifitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(1), 235-242
- Marwiji, M. H. (2019). Sistem Pembelajaran Dan Pendekatan Sistem. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 1-9.
- Meitriani, N. N. W., Dwija, W., & Putra, P. S. (2023). Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Lampuhyang*, 14(1), 179-194.
- Muldiyana, Ibrahim, N., & Muslim, S. (2018). Pengembangan Modul Cetak Pada Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer Dan Jaringan Di SMK Negeri 2 Watampone. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20 (1).
- Nurhairunnisah, N., & Sujarwo, S. (2018). Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SMA kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 192–203.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15320>
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967-974.
- Noviyani, W. (2019). Game Genre untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 5(2), 54-63.

- Pardede, S. (2022). *Pengantar Aplikasi Komputer*. Kencana Emas Sejahtera.
- Parisa, M., Arcana, N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis Dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall Pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier. *Jurnal Theorems (The Original Reasearch Of Mathematics)*, 7(2), 167-180.
- Permitasari, M., Hartono, H., & Sugito, S. (2022). Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Pendidikan Kewirausahaan Pada Industri Rumahan untuk SMALB Tunagrahita. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 49-60.
- Pradananta, H. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Fluida Dinamis SMA Kelas XI*. Universitas Negeri Medan.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17-25.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multi Disiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348.
- Rodiawati, H., & Komarudin. (2018). Pengembangan E-Learning Melalui Modul Interaktif Berbasis Learning Content Development System. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*, 16(2).
- Ruslan, F., Auliah, A., & Hardin. (2023). Pengembangan E-modul Reaksi Reduksi dan Oksidasi Berbasis Flip PDF Professional berbantuan Game Wordwall pada Model Discovery Learning di MAN 3 Kota Makassar. (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia*, 4(3), 54-71.
- Septora, R. (2017). Pengembangan Modul Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, 2(1), 86-98.
- Sidiq, R., & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9 (1), 1-14.
- Simarmata, E. A., Santyadiputra, G. S., & Divayana, D. G. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Pemrograman Desktop Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Di

- Smk Negeri 2 Tabanan. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 6 (1).
- Siratte, S. F. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 6 (2), 316-335.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2001). *Media pengajaran : (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Sinar Baru.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan : Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan*. Alfabeta.
- Utami, D. A., & Rahmawati, L. E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Pemelajar Bipa Tingkat A1. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 3(2). 277-294. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index>
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51-61.
- Wahyuni, T., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis E-Learning Pada Pokok Bahasan Besaran Dan Satuan Di SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(4), 404-410.
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2018). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi*, 12 (2), 57-64.
- Yulianti, A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Prosiding Tansformasi Pembelajaran Nasional*, 1 (1), 527-533.