

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk <i>Website</i> Aplikasi <i>Kahoot</i> yang diakses melalui Perangkat Laptop/Komputer	24
Gambar 2.2 Room Membuat Latihan dengan Aplikasi <i>Kahoot</i> yang diakses Melalui Perangkat Laptop/Komputer.....	25
Gambar 2.3 Aplikasi <i>Kahoot</i> diakses Melalui Perangkat Handphone	25
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	36
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Model ADDIE.....	38
Gambar 4.1 Rancangan <i>Grand Design</i> E-LKPD	62
Gambar 4.2 Menyusun Materi Pengantar E-LKPD	63
Gambar 4.3 <i>Finishing</i> Desain E-LKPD	63
Gambar 4.4 <i>Login</i> ke <i>Website Kahoot</i>	64
Gambar 4.5 Pembuatan Latihan Menggunakan <i>Kahoot</i>	64
Gambar 4.6 <i>Finishing</i> Pembuatan Latihan Menggunakan <i>Kahoot</i>	65
Gambar 4.7 Penyalinan Link Latihan Menggunakan <i>Kahoot</i>	65
Gambar 4.8 Pengunggahan File Desain ke <i>Website heyzine</i>	66
Gambar 4.9 E-LKPD Menjadi <i>Flipbook</i> Interaktif	66
Gambar 4.10 Penyatuan Link Latihan <i>Kahoot</i> ke dalam Desain	66
Gambar 4.11 <i>Finishing</i> Penyatuan Link Latihan <i>Kahoot</i> ke dalam Desain E-LKPD	67
Gambar 4.12 Pendistribusian E-LKPD Melalui Link <i>heyzine</i>	67
Gambar 4.13 Diagram Data Hasil Nilai <i>Pre-Test</i>	87
Gambar 4.14 Diagram Data Hasil Nilai <i>Post-Test</i>	88