

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Danial, M., & Anwar, M. (2021). Pengembangan *E-Modul Asam Basa Berbasis Problem Based Learning* melalui Google Classroom pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Chemistry Education Review (CER)*, 5(1), 86. <https://doi.org/10.26858/cer.v5i1.26362>
- Afrida, Asyhar, R., & Widiastiningsih, R. (2015). Pengembangan *E-Modul* menggunakan Software 3D Pageflip Professional untuk Pembelajaran Ikatan Kimia Kelas X SMA Islam Al-Falah Kota Jambi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 7(1), 18–24.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *Diffraction*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan *E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook* pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Journal of Social Science Research*, 4(1), 2568.
- Asmiyunda, A., Guspatni, G., & Azra, F. (2018). Pengembangan *E-Modul* Kesetimbangan Kimia Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 2(2), 155. <https://doi.org/10.24036/jep/vol2-iss2/202>
- Asyhar, R., Aulya, R. A., & Yusnaidar. (2021). Pengembangan *E-Modul Kimia Berbasis PjBL-STEM* untuk Pembelajaran Daring Siswa SMA pada Materi Larutan Penyangga Development of The Chemistry *E-Module* Based on Project Based Learning Method and STEM Approach for Online Class on Buffer Solution Lessons. *Jurnal Of The Indonesian Society Of Integrated Chemistry*, 13(2), 84–91.
- Aulia Sanova. (2013). Implementasi Metode Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Diagram Vee Dalam Pembelajaran Kimia Berbasis Virtual Lab Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar. *Journal of the Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 5(2), 31–38.
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Citra Kurniawan, & Dedi Kuswandi. (2021). *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21* (pp. 1–104).
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>

- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Dewi, B. A., & Masniladevi. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2952–2968. www.kahoot.com,
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Gymnastiar, I. A. (2022). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran. *SOSIO RELIGI: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 20(1), 1–8.
- Harefa, N., Sadarman Tafonao, G., Hidar, S., & Kunci, K. (2020). Analisis Minat Belajar Kimia Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 81–86. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v11i2.2347>
- Harizon., Hardawati Novi., M. (2022). *Pengaruh Penerapan E-Modul Larutan Asam Basa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar*. 11(2).
- Harizon, Yusnelti, & Sari, L. . (2015). Analisis Keterlaksanaan Model Problem Based Learning (PBL) dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Nonelektrolit Kelas X Mia MAN Model Jambi. *J . Indo.Soc. Integ.Chem*, 8(1).
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Hutabarat, P. M., Sanova, A., & Syamsurizal, S. (2021). Modul Elektronik Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Ikatan Kimia. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(2), 178–187. <https://doi.org/10.19109/ojpk.v5i2.9471>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>

- Isti'adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan.pdf*. EDU PUBLISHER.
- Karyati, Z. (2016). Antara EYD dan PUEBI: Suatu Analisis Komparatif. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 175–185. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1024>
- Khomaria, I. N., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Model Learning Cycle pada Materi Media Komunikasi Humas Kelas XI OTKP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2492–2503.
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT Bumi Aksara.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/21840/13513>
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 3(4), 1142–1143.
- Lestari, D. G., Elvinawati, E., & Ginting, S. M. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Berbasis Game Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia. *Alotrop*, 7(1), 65–73. <https://doi.org/10.33369/alo.v7i1.28198>
- Lutfi, A., Aftinia, F., & Ipmawati, N. (2023). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Kimia Pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Kimia, September*, 1–8.
- Mahendra, M. R., Enawaty, E., Junanto, T., Muharini, R., & Lestari, I. (2023). Efektivitas Penggunaan E-Modul Kimia Dasar Berbasis Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Mahasiswa pada Materi Termokimia. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 15(2), 120–127. <https://doi.org/10.22437/jisic.v15i2.27826>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Priyono, D., Putra, I. N. A. S., Sutarwiyasa, I. K., Rizaq, M. C., Setiawan, I. N. A. F., & Jayanegara, I. N. (2023). *DESAIN KOMUNIKASI VISUDAL DALAM ERA TEKNOLOGI: Peran Teknologi Terhadap Perkembangan DKV*. https://books.google.co.id/books/about/DESAIN_KOMUNIKASI_VISUDAL_DALAM_ERA_TEKN.html?id=31PpEAAQBAJ&redir_esc=y

- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110–122. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>
- R, N., & Susanti, D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Literasi Matematika. *Jurnal Borneo Saintek*, 2(1), 37–45. https://doi.org/10.35334/borneo_saintek.v2i1.633
- Rachmawati, N. Y., & Rosy, B. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 246–259. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p246-259>
- Rahayu, W. P., & Ulumiyah, A. (2021). Development of mobile learning media based on articulate storyline 3 to support independence learning of vocational high school students in the new normal era. *Proceedings of the Seventh Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2021)*, 192(Piceeba), 206–218.
- Riduwan. (2015). *Dasar-dasar Statistik*. ALFABETA.
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi : konsep dan implikasi dalam pendidikan. *Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan*, 144–154.
- Santoso, J. T. B., & Widiyanti, A. (2022). Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2), 171–184. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.21384>
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78–86. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v1i3.87>
- Setyaningrum, I. D., Daminto, B. P., & Purwaningsih, W. I. (2023). Pengembangan E-Module Matematika Gamifikasi Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *E-Jurnal Matematika*, 12(3), 200. <https://doi.org/10.24843/mtk.2023.v12.i03.p420>
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>
- Sunarti. (2014). *Penilaian dalam kurikulum membantu guru dan calon guru mengetahui langkah-langkah penilaian pembelajaran*. Andi.
- Susilo, A. . (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Ipa Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Berpikir Kritis Siswa Smp.

Journal of Primary Education, 1(1). <https://doi.org/10.15294/jpe.v1i1.58>

Sutirna. (2018). Game Education: Aplikasi Program Kahoot dalam Tahap Aplikasi Proses Belajar Mnegajar. *Jurnal Semanasriatek.Sakaintek.Org.*, January 2018.

Talitha, S., Rosdiana, R., Mukhtar, R. H., & Suhilman. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Mgmp Bahasa Indonesia Sma Kota Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169–177. <https://doi.org/10.55681/swarna.v2i1.314>

Valentinna, C. R. (2020). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

Wastari, D. A. Y., & Sagoro, E. M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G Smk Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(1), 1–12.

Widiyatun, F., Sumarni, R. A., Astuti, I. A. D., Bhakti, Y. B., Okyranida, I. Y., & Dasmo, D. (2020). Validation of audio-based solar system visual aid for special school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1572(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1572/1/012088>

Widoyoko, E. P. (2012). *WIDOYOKO_TEKNIK ANALISIS DATA.pdf*. PUSTAKA BELAJAR.

Wirawan, Y. M., & Putra, R. W. Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 329–335. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.2964>

Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas Xi Ips Man 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.6463>

Yuberti. (2014). Teori Pembelajaran. In *Psikologi Pendidikan* (Vol. 1).