

## DAFTAR LITERATUR

- Adipat, S., (dkk). 2021. Engaging Students In The Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), h. 542-552.
- Anini, Q., (dkk). 2021. Analysis of The Potential Context Of Blockchain on The Usability of Gamification With Game- Based Learning. *International Journal of Cyber and IT Service Manajement (JCITSM)*, 1(1), h. 84-100.
- Anwar, M. 2018. *Menjadi Guru Profesional*. Cetakan Pertama. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke Tujuh Belas. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta.
- Batubara, H.H. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Cetakan Pertama. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Cheva, V.K., dan Zainul, R., 2019. Pengembangan E-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Sifat Keperiodikan Unsur untuk SMA/MA Kelas X. *Jurnal Edukimia*, 1(1), h.28-36.
- Erdi, P.N., dan Padwa, T.R., 2021. Penggunaan E-Modul dengan Sistem *Project Based Learning*. *Jurnal Vokasi Informatika*, 1(1), h.23-27.
- Hariyadi, S., (dkk). 2022. *Game Based Learning* dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(1), h. 22-34
- Herawati, N. S., dan Muhtadi, A., 2020. Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI IPA SMA. *Jurnal At-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Keram*, 4(1), h.57-69.
- Ismaizam, N.M., (dkk). 2022. An Integration of Game-Based Learning in A Classroom: An Overview (2016-2021). *International Journal Of Academic Research In Progressive Education And Development*, 11(1), h. 1207-1221.
- Jannah, Y.M., Yuiniawatika dan Mudiono, A., 2020. Pengembangan E-Modul Berbasis *Game Based Learning* Materi Pengukuran dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca dan Menghargai Prestasi. *Jurnal Gantang*, 2, h.179-189.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2017. *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Kosasih. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Cetakan Pertama. Bumi Aksara. Jakarta.
- Kustandi, C. dan Darmawan, D., 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di*

*Sekolah dan Masyarakat*. Edisi Pertama. Cetakan Kedua. Kencana. Jakarta.

- Milala, H.F., (dkk). 2022. Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash Player*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11 (2), h. 195-202.
- Permana, N.S. 2022. *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi *Digital Native*. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), h.313-321.
- Puspitasari, A.D., 2019. Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), h. 17-25.
- Putra, N. 2013. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Cetakan Ketiga. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Riduwan dan Akdon. 2020. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika untuk Penelitian: (Administrasi - Pendidikan - Bisnis - Pemerintahan - Sosial - Kebijakan - Ekonomi - Hukum - Manajemen - Kesehatan)*. Cetakan Ketujuh. Alfabeta. Bandung.
- Rizali, F., Sudarman, dan Partha, M.N., 2021. Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Berbasis COLT. Di SMA Negeri 5 Samarinda. *Jurnal Prospek : Pendidikan Ilmu Sosial dan Ekonomi*, 3(2), h. 12-21.
- Sani, R.A. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Edisi Pertama. Cetakan Kedua. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Cetakan ke-23. Alfabeta. Bandung.
- Ulfa, E.M., (dkk). 2022. Implementasi *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), h.9344-9355.
- Wijayanti, K., dan Ghofur. M.A., 2021. Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Bank dan Sistem Pembayaran Berbasis *Android* untuk Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), h.1-14.
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Edisi Pertama. Cetakan Pertama. Prenadamedia Group. Jakarta.