

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual.....	24
Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i>	25
Gambar 3. 2 Model Desain ADDIE.....	26
Gambar 3. 3 Diagram Alur Prosedur Pengembangan E-LKPD menggunakan model PBL dengan <i>platform Wizer.me</i>	28
Gambar 3. 4 Prosedur desain pengembangan produk E-LKPD menggunakan model PBL dengan <i>platform Wizer.me</i>	29
Gambar 4. 1 Tampilan <i>Intro</i> E-LKPD	46
Gambar 4. 2 Tampilan Pendahuluan.....	47
Gambar 4. 3 E-LKPD <i>Problem Based Learning</i>	48
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Evaluasi	49
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Profil Pengembang	49
Gambar 4. 6 QR <i>Code</i> E-LKPD PBL <i>Wizer.me</i> Momentum Impuls	72
Gambar 4. 7 Halaman Tampilan <i>Game</i> Fisika Sebelum Perbaikan	76
Gambar 4. 8 Halaman Tampilan <i>Game</i> Fisika Setelah Perbaikan	76