

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. & Sugeng P. (2015). Pemahaman siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis livewire pada mata pelajaran teknik listrik kelas X jurusan audio video di SMK Negeri 4 Semarang. *Jurnal Edu Elektrika*, 4(1): 38-49. <https://doi.org/10.15294/ej.v4i1.7800>
- Adnyana, G.P. (2009). Meningkatkan aktivitas belajar, keterampilan berpikir kritis, dan pemahaman konsep biologi siswa kelas X-5 SMA Negeri 1 Panjar melalui penerapan pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Pendidikan Kerta Mandala*, 1(3): 31-36. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v45i3.1833>
- Agus, P., Ardian S., Riza P., Sekundina W.K., & Rudy P. (2020). Pengaruh gaya kepemimpinan transactional, transformational, authentic dan authoritarian terhadap kinerja guru madrasah tsanawiyah di Kudus Al-tanzim: *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1): 70-80. <http://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i2.938>
- Agus, S. (2006). *Animasi multimedia pembelajaran*. Jakarta: Elec Media Kompuntindo.
- Almas, I.S. (2020). *Implementasi media pembelajaran flash berbasis android untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pokok bahasan getaran dan gelombang*. Skripsi, Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pancasakti, Tegal.
- Ananta, A.R & Waryanto N. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual materi lingkaran kelas VIII SMP. Jakarta: CV Mitra Karya.
- Anggraini & Sartono. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika pada materi bilangan bulat kelas IV SD Lempuyangan I Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2): 162-172. <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i2.2633>
- Arliza, R., Iwan S. & Ahmad Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android materi budaya nasional dan interaksi global pendidikan geografi. *Jurnal Petik*, 5(1): 77-84. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.493>
- Ayuningrum, D. & Sri M.E. (2015). Pengaruh model problem based learning terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SMA pada materi protista. *Unnes Journal of Biology Education*, 4(2):124-133. <https://doi.org/10.15294/jbe.v4i2.8904>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar*. Laksita Indonesia: Banjarmasin.
- Dalyono, N.A. (2020). Penggunaan media interaktif berbasis adobe flash untuk meningkatkan hasil pembelajaran teknologi jaringan luas materi nirkabel.

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2) : 293 – 302. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/346170116_Penggunaan_Media_Interaktif_Berbasis_Adobe_Flash_Untuk_Meningkatkan_Hasil_Pembelajaran_Teknologi_Jaringan_Luas_Materi_Nirkabel
- Effendy, M. (2016). *Buku temu ilmiah nasional guru VIII 2016*. Universitas Terbuka Convention Center: Banten.
- Fatikasari, R., Matius B., & Junus M. (2020). Hasil belajar kognitif peserta didik melalui penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan media simulasi PhET kelas XI IPA SMA Negeri 1 Anggana materi fluida statis. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*. 1(1), 65–72. Diakses dari <https://123dok.com/document/zgdg396z-belajar-kognitif-peserta-penerapan-pembelajaran-inkuiri-berbantuan-simulasi.html>
- Hafid, H.A. (2011). Strategi Pembelajaran Inovatif Untuk Mencapai Kompetensi Pembelajaran. *Sulesana*, 6(2): 69–78
- Hasanah, I.F. (2018). *Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran sejarah kebudayaan islam terhadap hasil belajar siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Malang*. Tesis, Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang.
- Hendi, A., Ceswita & Een Y.H. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis strategi metakognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Cendikia*, 4(2): 823-834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>
- Husein, S., Lovy H. & Gunawan G. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis Siswa pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3): 221-225. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Indra, K.D., Chandra E. & Undang R. (2017). Pengaruh media pembelajaran interaktif model tutorial materi impuls dan momentum terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(3): 81-90. Diakses dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/12887>
- Isnainy. (2014). *Pengaruh model pembelajaran cooperative tipe group investigation terhadap kemampuan berpikir kritis matematika siswa kelas X SMK Farmasi Ikasari Pekanbaru*. Skripsi, Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Riau.
- Istiawan, N. (2018). Pengaruh bahan ajar myologi berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa PJKR pada mata kuliah anatomi. *Jurnal Akbar Juara*, 4 (2): 13-19. <https://doi.org/10.33503/jpjok.v2i1.174>
- Ikhsan, K. N. & Supian H. (2018). Implementasi dan pengembangan kurikulum 2013. *Jurnal Edukasi*, 6(1): 193-202. <http://dx.doi.org/10.25157/je.v6i1.1682>

- Karo-Karo, I. R. & Rohani. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edukasi*, 7(1): 193-202. <http://dx.doi.org/10.30821.axiom.v7i1.1778>
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2). 95-105. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Miftahussaadah & Subiyantoro. (2021). Paradigma pembelajaran dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1): 97-1-7. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Mustika, E.P.A.S. & Maissy. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia development life cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2): 121–126. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Muyaroah, S. & Mega F. (2017) Pengembangan media pembelajaran matematika siswa SMP berbasis android. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2): 79-83. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Nurdiyanti, D.H. (2014). *Efektivitas penggunaan model pembelajaran problem based learning guna pembentukan kemampuan berpikir kritis dalam mata pelajaran kewarganegaraan pada siswa SMK Perindustrian Yogyakarta*. Skripsi, Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Nyoman, B. K. P. I., Hanifah M.A. & Admaja D.H. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran jaringan dan komputer dasar untuk kelas X di SMK Negeri 8 Malang menggunakan metode APPED. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(7): 6602-6607. Diakses dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5753>
- Purwanti, L., Rizki W. & Surya A.M. (2020). Analisis penggunaan media power point dalam pembelajaran jarak jauh pada materi animalia kelas VIII. *Journal Of Biology Education*, 3(2): 157-166. <http://dx.doi.org/10.21043/jobv3i2.8446>
- Rahelly, Y. (2015). Media pembelajaran sejarah dalam kurikulum 2013. *Jurnal Criksetra*, 4(7): 92–98. <https://doi.org/10.36706/jc.v4i1.4779>
- Riduwan. (2010). *Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula*. Bandung: CV Alfabeta.
- Rista, K. & Ariyanto. (2018). Pentingnya pendidikan dan meningkatkan motivasi belajar anak. *Jurnal Abdikarya*, 1(2): 139-140. Diakses dari <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/abdikarya/article/view/2076>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian*. Alfabeta: Bandung.
- Suhayah, Yayah. (2013). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar dan sikap cinta tanah air peserta didik. *Jurnal Geografi*, 13(1): 42-48. <https://doi.org/10.17509/gea.v13i1.3307.g2292>
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Pedagogia: Yogyakarta.

- Suparni, S. (2016). Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa menggunakan bahan ajar berbasis integrasi interkoneksi. *Jurnal Derivat*, 3(2): 40-58. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v3i2.716>
- Susongko, P. (2016). *Metodologi penelitian pendidikan*. Tegal: Universitas Pancasakti Tegal.
- Tarigan, D. & S. Siagian. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2):187-200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Yektyastuti, R. & Jaslim I. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1): 88-99. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipi>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqlah*. 5(2). Diakses dari <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqlah/article/download/461/377>
- Widyoko, E. P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran (panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Zulhemi, A. & Mahidin. (2017). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1): 72-80. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>
- Zunitasari, D., Sukarni H. & Triatmanto. (2016). Identifikasi kesulitan belajar protista pada siswa kelas X semester 1 SMA Negeri 1 Muntilan tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Hasil Rise*, 5(6):62-74. Diakses dari <https://www.e-jurnal.com/2017/04/identifikasi-kesulitan-belajar-protista.html>