

DAFTAR PUSTAKA

- Afiana, S. N., Rery, R. U., & Azmi, J. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA POKOK BAHASAN LAJU REAKSI DI KELAS XI MIA SMA NEGERI 2 PEKANBARU. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 124-133.
- Ainiyah, N., Arjudin, A., & Kaninta, N. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Journal of Science Instruction and Technology*, 3(1), 39-44.
- Andi, Panduan Praktis Microsoft Office 2010, (Semarang, : Wahana Komputer, 2010).
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86.
- Anggraini, dkk. (2020). Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini Di Sd Adiwiyata. *Jurnal Pendidikan*.
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar materi puisi mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242-252.
- Aryani, S., & Rodiyana, R. (2021, October). MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 266-270).
- Asmaningrum, H. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran CTL Berbantuan TTTerhadap Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Zarah*, 7(2), 40-45.

- Damitri, D. E. (2020). Keunggulan media power point berbasis audio visual sebagai media presentasi terhadap hasil belajar siswa SMK teknik bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2).
- Dhani, M. I. (2023). Literatur Review: Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 10(2), 118-135.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Fitriana, I., dan Rohani, T. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid 19 Dengan Media Pembelajaran Kinemaster Di SMP Negeri 8 Pagar Alam. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*. 5(2), 793 – 797.
- Fitryana, N., Wiyarsi, A., Ikhsan, J., dan Sugiyarto, K.H.(2020). Android Based Game and Blended Learning In chemistry Effect On Student Self – Efficacy And Achievement. *Cakrawala pendidikan*. 39 (3), 507 – 521.
- Hadi, N.V.S., Masykuri, M, dan Haryono. (2018). Peningkatan aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Materi Hidrokarbon Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI) dengan Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 7 (1), 146 – 153.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayah, R., Rahmawati, A., Fatimah, N., & Zahro, N. M. (2020). Lembar kerja siswa berbasis inkuiri pada kurikulum 2013 materi asam basa. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(2), 170-182.
- Humairah, N., Muchtar, Z., dan Sitorus, M. (2020). The Development of Android-Based Interactive Multimedia for High School Students. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 448, 113 – 119.

- Imamuddin, M. (2022). Merancang model pembelajaran matematika kontekstual Islami berbasis literasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 6(1), 75-89.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *JPAP: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(1), 96, 108. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/9282>
- Indrastoeti, J., Poerwanti, S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru Guru Sekolah Dasar (Optimization Of Interactive Learning Media Using Microsoft Power Point on Primary Teacher). *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 265–271.
- Irawan, A. (2022). Kreativitas Guru Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(2), 199-210.
- Istijabatun, S., Supartono, S., & Masturi, M. (2016). Pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan soft skill konservasi dan keterampilan proses sains. *Journal of Innovative Science Education*, 5(2), 111-120.
- Junaidi, A. (2023). ISTIQRA'Penerapan Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching And Learning) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Kimia Materi Sifat Koligatif Larutan Siswa Kelas XII MIA-1 MAN 2 Parepare Tahun Pelajaran 2018/2019. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 10(2).
- Kadir, A. (2013). Konsep Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah. *Dinamika Ilmu*.

- Kartini, K.S., dan Putra, N.T.A.(2022). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Hidrokarbon. Jurnal Edutech Undiksha. 10(1), 117 – 115.
- Khairani, M. (2013). Psikologi Belajar, Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Bintang Sutabaya.
- Kurniawan, R.D., dan Hidayah, R. (2021). Development of Android-based Kimi Kimo Adventure Game as Learning Media on Chemical Bonds. International Journal of Active Learning. 6(2), 65 – 75.
- Lailatusholihah, I., & Kristianingrum, S. (2016). Pengembangan Stop Motion Chemistry Sebagai Media Pembelajaran Audio Visual Materi Laju Reaksi untuk Peserta Didik SMA/MA. Jurnal Riset Pembelajaran Kimia, 5(3).
- Latifah, N., & Lazulva. (2020). Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Sebagai Sumber Belajar pada Materi Sistem Periodik Unsur. JEDCHEM (Journal Education And Chemistry), 2(1), 26–31.
- Lilis, L., Febriani, W. D., & Pratama, F. F. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Whole Brain Teaching Pada Pembelajaran PPKn SD. Jurnal Pacu Pendidikan Dasar, 3(1), 14-27.
- Madjid, R. A. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO SI JUARA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA TUNANETRA DI MTSLB/A YAKETUNIS YOGYAKARTA. E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, 8(4), 305-314.
- Marha, T., Siregar, Y. S., & Sundari, S. (2022). IMPLEMENTASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN DENGAN ALGORITMA LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR BERBASIS ANDROID. E-Link: Jurnal Teknik Elektro dan Informatika, 17(2), 8-18.

- Marlina, L. dan Solehun. (2021). Analisis Faktor – Faktor yang memengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. 66 – 74.
- Maryana, Suaedi, & Nurdin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan PowerPoint dan Ispring Quizmaker pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 53–61.
- Masrita, C., Kurniawan, E. dan Musdansi, D. P. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Kimia Berbasis Android Pada Sub Bab Materi Tata Nama Senyawa Hidrokarbon di Kelas XI SMAN 1 Hulu Kuantan. *JOM FTK UNIKS*. 3(1), 38 – 43.
- Mikamahuly, F. (2023). Inovasi Bahan Ajar Audio Visual berbentuk Animasi dalam Pembelajaran PAI. *Pase: Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1), 85-105.
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?. *WaPFI (wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43 – 48.
- Muderawan, W., Wiratma, I. G. L., dan Nabila, M. Z. (2019). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Kelarutan. *Jurnal Pendidikan Kimia In*, 3(1), 17–23.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri'*, 26(1), 21–32.
- Nainggolan, B., & PW, D. N. (2019, January). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Menggunakan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Larutan Asam Basa. In *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST) (Vol. 2, No. 1, pp. 147-152)*.

- Nasrah, N., & Muafiah, A. M. A. (2020). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar daring mahasiswa pada masa pandemik Covid-19. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 207-213.
- Ningrum, I.R., dan Lutfi, A.(2019). Permainan House Of Chemistry Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Hidrokarbon Kelas XI SMA. *Unesa Journal of Chemical Education*. 8(2), 43 – 49.
- Nurdiansyah, E., & El Faisal, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. [www.Powtoon .com](http://www.Powtoon.com).
- Nuryadi., Astuti.T.D, Utami.E.S., dan Budiantara.M. (2017). *Dasar – Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Pais, M. H. R., Nogués, F. P., & Muñoz, B. R. (2017). Incorporating Powtoon as a Learning Activity Into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(6), 120–131. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i06.7025>
- Parinduri, W. M., & Rambe, T. R. (2021). PENGARUH INTERAKSI ANTARA PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING APPROACH DAN MINAT BERWIRAUSAHA TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA SISWA DI SMA NEGERI 1 STABAT. *Jurnal Sintaksis*, 3(1), 33-40.
- Parnawi, A. 2019. *Psikologi belajar*. Deepublish: Yogyakarta
- Pratiwi, F., Silitonga, H. T. M., & Karolina, V. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Phet Simulation Terhadap Hasil Belajar Kelas X Pada Materi Geometri Molekul. *Journal on Education*, 6(1), 9593-9602.

- Premono, S., wardani, A., dan Hidayati, N. (2009). Kimia SMA/MA Kelas XI. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen penilaian hasil pembelajaran kognitif pada tes uraian dan tes objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 139-148.
- Rais, M., Aryani, F., & Riska, M. (2019, April). The Development of Edu-games as a Learning Media. In 1st International Conference on Advanced Multidisciplinary Research (ICAMR 2018) (pp. 286-289). Atlantis Press.
- Ramadani, R., Ramlawati, R., & Arsyad, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 152–162.
- Roziyah, I. F., & Haryani, S. (2017). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Contextual Teaching Learning Berbantuan Study Card. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(1).
- Sandika, T.W. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal Research and Education Studies*, 2(2), 1 – 13.
- Sanjaya, W. (2018). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W., 2008. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Hita, I. P. A. D., Razali, G., Dewi, R. D. L. P., & Punggeti, R. N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?. *Journal On Education*, 6(1), 6261-6269.

- Sari, M. E., Mansur, H., & Utama, A. H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI KIMIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA X IPA SMAN 1 ALALAK. *J-INSTECH*, 4(1), 65-73.
- Sariati, N. K., Suardana, I. N., dan Wiratini, N. M. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Kimia Siswa Kelas Xi Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 86-97.
- SHARFINA, A. Y. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Doratoon Untuk Peserta Didik Sma/Sederajat Kelas Xi Ma Sunan Pandanaran Yogyakarta.
- Silaban, B., Pasaribu, I., Pardede, H., Silaban, W., & Batu, E. D. L. (2022). Pembelajaran Kontekstual terhadap Pemahaman Konsep pada Materi Kalor. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4066-4070.
- Silitonga, P.S. (2014). Statistik Teori dan Aplikasi dalam Penelitian. Medan : FMIPA Universitas Negeri Medan.
- Sinaga, M., & Silaban, S. (2020). Implementasi pembelajaran kontekstual untuk aktivitas dan hasil belajar kimia siswa. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(1), 33-40.
- Subhan. (2013). Kimia Dasar 2. Ambon : Dua Satu Press
- Suciptawati, N, L, P. (2016). Statistika Non Parametrik. Bukit Jimbaran : Universitas Udayana.
- Sugiyanto. (2007). Modul Pendidikan dan Latihan profesi Guru (PLPG): Model – Model Pembelajaran Inovatif, Surakarta.
- Sulistyaningsih, M., Mangelep, N. O., & Kaunang, D. F. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN E-LEARNING PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

DENGAN PENDEKATAN PROBLEM POSING. *Gammath: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(2), 105-114.

Sumarsono, D., & Amin, S. (2019). Contextual Teaching Learning (CTL) Approach towards Students' Self Confidence in Learning English; does it have any Effect?. *Cordova Journal language and culture studies*, 9(2), 207-218.

Supardi. (2017). *Statistika Penelitian Pendidikan: Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan: Vol. I (I)*. Rajawali Press.

Tafari, T., & Kamaludin, A. (2023). Development of PowToon Animation Video on Joyful Learning Loaded Reaction Rate Material to Increase High School Students' Learning Motivation. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 9(1), 258-271.

Tarigan, P. S. (2023). PENGARUH PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MEDIA ANIMASI POWTOON DAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI LARUTAN PENYANGGA. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3).

Tia, S. M. N., Anwar, K., & Khamim, N. (2023). Metode Resitasi Dalam Meningkatkan Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Siswa. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 19(1), 98-108.

Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana

Umar, A., Hanum, I., & Hutagalung, T. (2022). THE EFFECTIVENESS OF USING THE DORATOON ANIMATION MAKER LEARNING MEDIA IN SEMANTIC COURSES IN INDONESIAN LANGUAGE AND LITERATURE EDUCATION STUDENTS FBS UNIMED. *MORFAI JOURNAL*, 2(3), 497-502.

- Wahyudianto, B., & Prapanca, A. (2023). PENGEMBANGAN BOARD GAME SNAKE-TRUE/FALSE BERBASIS ANDROID SEBAGAI PENUNJANG PEMROGRAMAN C++ DI SMKN 1 SURABAYA. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 8(1), 33-40
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Power point. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597-602.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan ajar Menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook maker materi himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147 – 156.
- Widana, W.I., dan Muliana, P.L. (2020). Uji Persyaratan Analisis. Pontianak: Klik Media.
- Yanti, I., Febriyanti, I., & Khairuddin, K. (2023). PEMANFATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DORATOON UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMP NEGERI 2 BUKITTINGGI. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(1), 35-45.
- Yuanita, M., Sabekti, A.W. & Silitonga, F.S. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Elektronik Pada Materi Hidrokarbon. 3(1), 657 – 662.