

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2018) *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Ayu, S., & Utami, L. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Autoplay Media Studio 8* pada Materi Struktur Atom. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 12(1), 16-23.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Medika.
- Fatmawati, E., & Sulistiyawati, R. S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24-31.
- Febriani, P., Holiwarni, B., & Amran, E. Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis autoplay media studio 8.5 pada subpokok materi kepolaran senyawa dan bentuk molekul untuk kelas X SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 4(1), 36-47.
- Fristadi, E., & Bharata, H. (2015). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan *Problem Based Learning*. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY*, 597-602
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Cs6* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Keseimbangan Kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1910-1924.
- Hasim, A., & Ramly, A. T. (2021). Pendidikan entrepreneurship pada abad 21 (millenial) di pondok pesantren. *Diversity: Jurnal Ilmiah Pascasarjana*, 1(1).
- Hendi, Asrean, Caswita Caswita, and Een Yayah Haenilah. (2020). Pengembangan media pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi *Metakognitif* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4.2: 823-834.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56
- Karlinda Melora. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Perangkat Lunak Komputer Di Kelas XII SMA Negeri 1 Tayan Hilir*. Skripsi Sarjana pada Fakultas MIPATEK IKIP PGRI Pontianak.

- Kemendikbud. 2014. Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 49 Tahun 2014. Jakarta: Kemendikbud
- Kencana, R. T., Usman, H. & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Permainan Catur Rangka Materi System Gerak Manusia Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 313-321.
- Kuron, M. A., & Welua, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Suhu Dan Kalor Berbasis *Autoplay Media Studio 8* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 246-255.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M.R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Maftukhin, M. 2013. *Skripsi: Keefektifan model pembelajaran CPS berbantuan CD pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis materi pokok geometri kelas X*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Makalao, D. A. M., Ardianto, A., & Anuli, W. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Autoplay Media Studio 8* pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Elementary Educational Research*, 1(2), 89-98.
- Malinda, A. (2019). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis autoplay media studio 8 SMA kelas X* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Mardawani, H. M, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *AutoPlay Media Studio 8.5* Pada Materi Gejala-gejala di *Atmosfer dan Hidrosfer*. Univeritas Hamzanwadi. *Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi* 4(1), 11-21. Tersedia pada <https://bit.ly/3i8tI4U>. Diakses pada 4 April 2021.
- Marlina, Winda, & Jayanti, Dhitsaha. (2019). 4C dalam pembelajaran matematika untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. *Prosiding Sendika*, 5(1).
- Masruri, Hilmi., dan Java Creativity. (2011). *Persentasi Interaktif Dengan Autoplay Media Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan Addie di Kelas XI SMAN 3 Medan ( *Development of Geogebra-Based Learning Media With Addie Development Models in Class Xi Sman 3 Medan* ). *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 3

- Nggajung, H. O., & Ananyarta, P. (2020). Analisis Kebutuhan Modul Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Multimedia *Autoplay Media Studi 8* pada Program Studi Pendidikan Biologi.IKIP Budi Utomo,368–375.  
<http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding/article/view/102>
- Nisa, K., Wati, M., & Mahardika, A. I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi *AutoPlay Media Studio 8* pada pokok bahasan fluida dinamis di SMA.*Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1).
- Nurfadhillah, Septy. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Prameswari, SW. Suharno, S., & Sarwanto,S. (2018). *Inculcate Critical Thinking Skills in Primary Schools. In Social, Humanities, and Educationak Studies (SHEs): Conference Series (Vol. 1, No.1)*.
- Pratama, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan *Autoplay Media Studio 8* Pada Mata Pelajaran Teknik Instalasi Motor Listrik Di SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(2).
- Purba Ramen A, dkk (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Sumatera Utara. Yayasan Kita Menulis.
- Purwati, R., Hobri, H., & Fatahillah, A. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kritisiswa Dalam Menyelesaikan Masalah Persamaan Kuadrat Pada Pembelajaran Model Creative Problem Solving. *Kadikma*, 7(1), 84-93.<https://doi.org/10.19184/Kdma.V7il.5471>
- Riduwan. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Menggunakan Animasi Dalam Pembelajaran Sistem Tata Surya Pada SMP Negeri 4 Borebbo. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, 12(2), 163-173.
- Rinawati. (2021). *Buku IPA Terpadu Ilmu Pengetahuan Alam Kurikulum 2013 SMP Kelas VIII*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta.
- Riono dan Fauzi. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp di SD Berbasis Aplikasi *Autoplay Media Studio 8*. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol.8, No.1, 117- 127
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Rusman. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Samsudin, A. (2009). Berfikir Kritis. <http://Pendidikan.Sain.Blogspot.com/2009/12/BerpikirKritis.html>. Diakses 9 Januari 2010
- Sofyana, Muhamad, and Trisna Roy Pradipta. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay Media Studio 8* pada Materi Turunan Fungsi Aljabar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5.2 : 2065-2076.
- Sugiyono, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tumanggor Mike. (2021). Berfikir Kritis, Cara Jitu Menghadapi Tantangan Pembelajaran abad 21. Jawa Timur. Gracias Logis Kreatif.
- Wijaya, I., &Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan media pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* pada mata pelajaran perekayasa sistem audio di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3).
- Winaryati, Eny. (2018). Penilaian kompetensi siswa abad 21. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*, 1(1).
- Yaumi Muhammad. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yulianti & Wiyanto. (2010). *Perancang pembelajaran Inovatif Prodi Pendidikan Fisika*. Semarang: LP2M