

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, A. (2016). Berfikir kritis dalam pembelajaran matematika. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 4(01), 125-138. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v4i01.1228>
- Afandi, M. (2018). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 1(1), 1-19. <http://dx.doi.org/10.30659/pendas.1.1.1-19>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Anggraeni, R. D., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Pengaruh Multimedia Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 96-101. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i22019p096>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anggraeny, E., & Khongput, S. (2022). Teachers' Perceptions And Practices Of Critical Thinking Instruction In Indonesian Senior High Schools: A Case Study. *Teflin Journal*, 33(1), 1-26. <http://dx.doi.org/10.15639/teflinjournal.v33i1/1-26>
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. rev. ed. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 15(2), 156-178. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97. <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>
- Edi, F. R. S. (2016). *teori wawancara Psikodignostik*. Penerbit LeutikaPrio.

- Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2), 123-130. <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225>
- Fita, W, T. (2021). *Pengembangan aplikasi permainan multiply cards sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian pada kelas 3 sd/mi* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Harper, G. (2013). *A companion to creative writing: Writing creative nonfiction* (1st ed.). Chichester: John Wiley and Sons
- Ilham, S. M., Kune, S., & Rukli, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Aplikasi Zoom Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA Siswa Kelas VI SDN Kalukuang 1 Makassar di Era Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(2), 174-183. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i2.29262>
- Illahi, T. A. R. (2018). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4(3), 826-835. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p826-835>
- Karo-Karo, S., Isran, R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom*, 7(1), 91-92. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kemmis, S., & Mc Taggart, R. (1992). *The Action Research Planner* (3η έκδοση) Geelogn. Victoria, Australia: Deakin University Press.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *Ar-riayah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Khotimah, K., Widiati, U., Mustofa, M., & Ubaidillah, M. F. (2019). Autonomous English learning: Teachers' and students' perceptions. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 9(2), 371-381. <https://doi.org/10.17509/ijal.v9i2.20234>
- Kristanto, A., Mustaji, M., & Mariono, A. (2017). The Development of Instructional Materials E-Learning Based On Blended Learning.

*International Education Studies*, 10(7), 10.  
<https://doi.org/10.5539/ies.v10n7p10>

Kurjum, M., Muhid, A., & Thohir, M. (2020). Think-pair-share model as solution to develop students' critical thinking in Islamic studies: is it effective?. *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 144-155.  
<https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28762>

Lababa, J. (2018). Analisis butir soal dengan teori tes klasik: Sebuah pengantar. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 2(2). <http://dx.doi.org/10.30984/jii.v2i2.538>

Manurung, S. R., & Panggabean, D. D. (2020). Improving students' thinking ability in physics using interactive multimedia based problem solving', *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 460-470. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.28205>

Mardiana, N. (2017). Peningkatan physics hots melalui mobile learning (mobile learning to improve physics hots). *PASCAL (Journal of Physics and Science Learning)*, 1(2), 1-9.

Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 98-101.  
<https://doi.org/10.33365/jtk.v14i2.756>

Meilasari, S., M. D., & Yelianti, U. (2020). Meilasari, S., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 3(2), 195-207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>

Muchtar, F. Y., Nasrah, N., & Ilham, S. M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520-5529.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>

Nugrohadhi, A. (2015). Pengorganisasian dokumen dalam kegiatan kepastakawanan. *Khazanah Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.24252/kah.v3i1a1>

- Nuraini, C. (2018). Pengaruh Keterkaitan Konten dengan Gambar yang Sesuai dengan Makna yang Terungkap pada Pembelajaran BIPA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 6(1), 67-75. <http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v6i1.67-75>
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1), 19-35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). Analisis data dan pengecekan keabsahan data. <https://doi.org/10.31227/osf.io/3w6qs>
- Padmaningrum, R. T. (2013). Pemilihan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. *Makalah disajikan pada kegiatan "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran IPA Berbasis Lingkungan Bagi Guru Sekolah Dasar sebagai Persiapan Penerapan Kurikulum*.
- Prasetyanti, N. M., Sari, D. N., & Sajidan, S. (2016). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan proses berpikir kognitif siswa kelas XI MIPA-1 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 5(2), 1-7. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v5i2.9464>
- Pratama, E., & Meilani, R. I. (2019). Motivasi dan hasil belajar: sebuah studi pada siswa mata pelajaran kearsipan di smk. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Rahmat, S, T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196-208.
- Ramdhani, R. (2018). *Rancang bangun aplikasi multimedia pengenalan budaya indonesia berbasis android untuk anak sekolah dasar*. (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Rinaldi, A. A., Daryati, D., & Arthur, R. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan. *Jurnal PenSil*, 6(1), 7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v6i1.7231>
- Saidah, K., & Damariswara, R. (2021). Development of Interactive Folklore Based on Android Oriented to Local Wisdom to Improve Reading Comprehension of Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 8(2), 276-290. <http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v8i2.7035>

- Sangsawang, T. (2020). An instructional design for online learning in vocational education according to a self-regulated learning framework for problem solving during the COVID-19 crisis. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 5(2), 283-198. <https://doi.org/10.17509/ijost.v5i2.24702>
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316>
- Susilo, S. V. (2018). Refleksi Nilai-Nilai Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dalam Upaya Upaya Mengembalikan Jati Diri Pendidikan Indonesia. *Cakrawala Pendas*, 4(1), 266411. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v4i1.710>
- Stobaugh, R. (2013). *Assessing critical thinking in middle and high schools: Meeting the Common Core*. Routledge.
- Surya, H. (2013). *Strategi jitu mencapai kesuksesan belajar*. Elex Media Komputindo.
- Susanto, A. (2013). Teori belajar dan pembelajaran. *Jakarta: Prenadamedia Group*.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01). <http://dx.doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanjung, S. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Sejarah. *Paramita: Historical Studies Journal*, 25(2), 261-271. <https://doi.org/10.15294/paramita.v25i2.5170>
- Wahyuni, D., Masykur, R & Pratiwi, D.D (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran matematik dengan pendekatan matematika realistik. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 32-40. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1711>