

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho, S. (2016). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teori Konstruktivisme Berbasis Media Wondershare Quizcreator. *Ijcets*, 4(2), 73–78. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>
- Agung Saputro, T., Ratu, N., Studi Pendidikan Matematika, P., & Kristen Satya Wacana Salatiga, U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas Vii
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATERI ALJABAR KELAS VII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika (JP2M)*, 4(JP2M), 10–23. <https://jurnal.stkipggritlungagung.ac.id/index.php/jp2m/article/view/1775/801>
- Ajeng, A., Z., & Yunita, R. (2018). Efektivitas Media Video dan Media Leaflet tentang SADARI (Pemeriksaan Payudara Sendiri) terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Dinamika UMT*, 3, 1.
- Aris, S. (2017). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum Merdeka*. Ar-Ruzz Media.
- Arsyad. (2014). *Fungsi Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Asyhar, R. (2010). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gunung Persada.
- Atwi Suparman, M. (2001). *Desain Instruksional*. Universitas Terbuka
- Dasopang, M. (2016). *Belajar & Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Donasari, A., & Silaban, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Pada Materi Termokimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 3(1), 86. <https://doi.org/10.24114/jipk.v3i1.23056>
- Haryanti, Y. D. (2017). Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i2.596>
- Johnson, E. . (2009). *Contextual Teaching And Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Mizan Media Utama.
- Keenan, C. W. (1984). *Kimia Untuk Universitas*. Erlangga.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia Based Instructional Design*. Pfeiffer.
- Lestari, D. D., Ansori, I., & Karyadi, B. (2017). Penerapan Model Pbm Untuk Meningkatkan Kinerja Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.45-53>

- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Mursyidi, W. (2020). Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. *Almarhalah*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.38153/alm.v3i1.30>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Perry, R. H. (1990). *Instructional Design 7Th Edition*. McGraw Hill Company
- Pritchard, A. (2020). *Ways of Learning: Learning Theories and Learning Styles in the Classroom*. Routledge.
- Pujiono, E. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.26877/jp3.v3i1.2204>
- Raya, O. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Jenjang SMA*. 4(2), 348–362.
- Ristiyani. (2016). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2. 1*.
- Samahah, N., & Novita, D. (2016). Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Kontekstual Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Unesa Journal of Chemical Education*, 5(1), 1–8.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Sholikhin, Miftachus dan Kemal Farouq M. (2012). *Game Pazz-Puzz Dengan Construt 2*. Lamongan: Jurnal Teknik Universitas Islam Lamongan
- Sigit, dkk. (2008). *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Laporan Karya Tulis Ilmiah, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Semarang
- Smith, A. (2020). The Impact of Interactive Multimedia on Science Learning. *Journal of Educational Technology*.
- Surya, M. (2016). *Strategi Kognitif dalam Pembelajaran*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Sutirman. (2013). *Media Dan Model - Model Pembelajaran Inovatif*. Gava Ilmu
- Sutopo. (2008). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu

- Suyanto, M. (2003). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Jakarta : Andi
- Suyono, H. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Uci, D. C. (2016). *Inovasi Pembelajaran Digital Abad 21*.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05(01), 72–80. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>
- Zurweni, Wibawa, B., & Erwin, T. N. (2017). Development of collaborative-creative learning model using virtual laboratory media for instrumental analytical chemistry lectures. *AIP Conference Proceedings*, 1868. <https://doi.org/10.1063/1.4995109>.