

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiono, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator 3 Pada Mata Pelajaran Pjok Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11, 248–253.
- Aida, T. N., Anggoro, S., & Andriani, A. (2019). Analisis Berpikir Kritis Siswa Melalui Model POE (Predict-Observe-Explain) di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(2). <https://doi.org/10.31949/jee.v2i2.1496>
- Aldiyah, E. (2021). Perubahan Gaya Belajr di Masa Pandemi Covid-19. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 1(1), 8–16. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v1i1.24>
- Almomani, I. M., & Khayer, A. Al. (2020). A Comprehensive Analysis of the Android Permissions System. *IEEE Access*, 8, 216671–216688. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3041432>
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshan, K. A., Ver, R. E. M., Pintrich, P. R., Raths, James, & Wittrock, M. C. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing : a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Addison Wesley Longman, Inc.
- Arni Rahmadhani, E. (2023). Pengembangan Media Sistem Peredaran Darah Tubuh Manusia (Spedatua) Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Mandiri, dan Hasil Belajar Siswa SD Kota Semarang. *Masters Thesis, UNNES*.
- Arwati, R. W. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Mobile Learning Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V di Gugus Dipayuda Banjarnegara. *Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Masters, T*.
- Astiningsih, A. D., & Partana, C. F. (2020). Using Android Media for Chemistry Learning Construction of Motivation and Metacognition Ability. *International Journal of Instruction*, 13(1), 279–294. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13119a>
- Atikah, N., Priyanto, W., & Prasetyo, S. A. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Bab 2 Mata Pelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 701–715. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i2.16094>
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Bärdule, K. (2021). E-Learning Tools for the Flipped Learning in Elementary School. *Baltic Journal of Modern Computing*, 9(4). <https://doi.org/10.22364/bjmc.2021.9.4.05>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Bulkani, B., Fatchurahman, M., Adella, H., & Setiawan, M. A. (2022). Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1514a>

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Mixed Methods Procedures. In *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Dasilva, B. E., Ardiyati, T. K., Suparno, S., Sukardiyono, S., Eveline, E., Utami, T., & Ferty, Z. N. (2019). Development of Android-Based Interactive Physics Mobile Learning Media (IPMLM) with Scaffolding Learning Approach to Improve HOTS of high school students in Indonesia. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(3), 659–681. <https://doi.org/10.17478/jegys.610377>
- Davidovitch, N., & Dorot, R. (2023). The Effect of Motivation for Learning Among High School Students and Undergraduate Students—A Comparative Study. *International Education Studies*, 16(2), 117. <https://doi.org/10.5539/ies.v16n2p117>
- Dwi Putri, J. (2020). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pencemaran Lingkungan terintegrasi Model Problem Based Learning Untung Peserta Didik SMP/Mts [Universitas Muhammadiyah Palembang]. In <http://repository.um-palembang.ac.id> (Vol. 1). <http://repository.um-palembang.ac.id/id/eprint/11742/>
- Dwiyanto, A., Raharjo, T. J., Supriyadi, S., Widiarti, N., Rokhman, F., & Isdaryanti, B. (2024). Development of the SIRAJA Educational Game Based on Articulate Storyline 3 to Enhance Critical Thinking Skills of Fifth Grade Students. *Masters Thesis, UNNES.*, 9(3), 1305–1312. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1105>
- Efendi, I., & Annisa, S. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Game Berbasis Android Untuk Pengenalan Abjad (Studi Kasus: Tk Aisyiyah 2 Kec. Pinggir). *JURNAL UNITEK*, 11(2), 109–119. <https://doi.org/10.52072/unitek.v11i2.34>
- Elaine. (2007). *Contextual teaching and learning*. MLC.
- Ennis, R. H. (1996). Critical Thinking Dispositions: Their Nature and Assessability. *Informal Logic*, 18(2). <https://doi.org/10.22329/il.v18i2.2378>
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi KURikulum Merdeka* (Cetakan 1). Bening Pustaka.
- Filsaime, D. K. (2008). *Menguak Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif* (M. Sunarni (ed.); Cet.1). Prestasi Pustakaraya.
- Fisher, A. (2009). *Berpikir Kritis*. Erlangga.
- Fisher, E. A. (2009). Motivation and Leadership in Social Work Management: A Review of Theories and Related Studies. *Administration in Social Work*, 33(4), 347–367. <https://doi.org/10.1080/03643100902769160>
- Fransiskus, A., Eduk, E. J., & Buku, M. N. I. (2023). Hubungan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Discovery Learning di SMP Negeri 5 Kota Kupang. *JBIOEDRA: Jurnal Pendidikan Biologi*, 01(01), 7–12.
- G.A.P.E. Juniati, I.B. Putrayasa, & I.G. Margunayasa. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital BEerorientasi Wana Kerthi Loka Bali pada PEembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 94–106. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.2018
- Hamdani, S. A., Prima, E. C., Agustin, R. R., Feranie, S., & Sugiana, A. (2022).

- Development of Android-based Interactive Multimedia to Enhance Critical Thinking Skills in Learning Matters. *Journal of Science Learning*, 5(1), 103–114. <https://doi.org/10.17509/jsl.v5i1.33998>
- Hanifatul Huda, A., & Lukman Hakim, D. (2022). Respons Siswa Terhadap Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Aritmetika Sosial Escape From Home. *Qalam : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 79–86. <https://doi.org/10.33506/jq.v11i2.2038>
- Indryani, Utami, W. S., Sri Indriani Harianja, Akhmad Fikri Rosyadi, & Dewi Rahayu. (2024). The Use of SKIDU (Sex Kids Education) Game as an Effort to Introduce Sex Education in Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 354–361. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.70668>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Kasingku, J. D., Warouw, W. N., & Lumingkewas, E. M. (2024). Pengaruh Teknologi Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(10), 12120–12127. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i10.6104>
- Kayati, N., Budi Minarti, I., Siswanto, J., & Eka Wahyu, N. (2023). Pembelajaran IPAS Melalui Problem Based Learning untuk Mengukur Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 4(2), 237–243. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v4i2.3>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kemendikbud. (2024). Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. In *Litbang Kemdikbud*. bskap.kemdikbud.go.id.
- Kumar, S. M., & Saranuisri, K. (2019). A Study on Preference Level of EducationBased Mobile Application Reference to Engineering College Students. *Middle East Journal of Applied Science & Technology (MEJAST)*, 2(3), 124–132.
- Kurniawan, M. I., & Khumaedi, M. (2023). Development of Android-Based Interactive Learning Media To Improve Cognitive Learning Outcomes Demonstrating CAM Software Fraising Machinery. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 23(1), 27–31.
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia dalam Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>
- Mbunge, E., Muchemwa, B., Batani, J., & Mbuyisa, N. (2023). A review of deep learning models to detect malware in Android applications. *Cyber Security and Applications*, 1, 100014. <https://doi.org/10.1016/j.csa.2023.100014>
- Nihlah, F. R. U., Purnamasari, V., & Suyitno, S. (2023). Pengembangan Media Interaktif Mipasandro (Media IPAS Berbasis Android) bagi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *Indonesian Journal of Elementary School*, 3(2), 43–52. <https://doi.org/10.26877/ijes.v3i2.17686>

- Nugraheni, B. I., Surjono, H. D., & Aji, G. P. (2022). How can flipped classroom develop critical thinking skills? A literature review. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(1), 82–90. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.1.1590>
- Nur Alami, I. O., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2). <https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3276>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhasnawati, N., Zarkasih, Z., Putriani, Z., Berlian, M., & Vebrianto, R. (2023). Development of a Qr Code-Based Student Worksheet in the Course of Media and Learning Resources Development to Improve Digital Literacy. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 11(1), 79. <https://doi.org/10.21043/elementary.v11i1.17115>
- Petrović, L., Stojanović, D., Mitrović, S., Barać, D., & Bogdanović, Z. (2021). Designing an extended smart classroom: An approach to game-based learning for IoT. *Computer Applications in Engineering Education*, cae.22446. <https://doi.org/10.1002/cae.22446>
- Pratomo, A. (2019). *Media Interaktif Berbasis Android*. Poliban Press.
- Purwanti. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Mutasi. *Skripsi Mahasiswa UIN Walisongo*.
- Rahayu, N. W. G. W., Suparta, I. N., & Parwati, N. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 2614–2015.
- Rauf, I., Arifin, I. N., & Arif, R. M. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Pedagogika*, 1, 163–183. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v13i2.1354>
- Renggani, S. A., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 233–241. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8115>
- Saparuddin, S., Patongai, D. D. P. U. S., & Sahribulan, S. (2021). Hubungan antara Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal IPA Terpadu*, 5(1). <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v5i1.25502>
- So, W. W. M., Chen, Y., & Wan, Z. H. (2019). Multimedia e-Learning and Self-Regulated Science Learning: a Study of Primary School Learners' Experiences and Perceptions. *Journal of Science Education and Technology*, 28(5), 508–522. <https://doi.org/10.1007/s10956-019-09782-y>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Cetakan ke). CV Alfabeta.

- Sukardjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Pasca Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sun, Y., & Gao, F. (2020). An investigation of the influence of intrinsic motivation on students' intention to use mobile devices in language learning. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 1181–1198. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09733-9>
- Susanti, T. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android dalam Prestasi Belajar IPA Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Gugus Diponegoro Kecamatan Banyumas. *S2 Tesis, Universitas Muhammadiyah Purwokerto*.
- Syaifullah, M. F. (2024). Pengembangan Media Game Interaktif “TEBAK KAMBUH” dalam Pembelajaran Kata Imbuhan Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Critical Thinking Skill Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Purworejo. *S2 Thesis, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO*.
- Tiara Puspita Arin, Miftahur Rahman, & Syarif Hidayatullah. (2023). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Mathematic Game Menggunakan Metode Finite State Machine dan Construct 2. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 4(2), 421–428. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v4i2.5109>
- Wahyuni, E., & Fitria, Y. (2023). Media Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5116–5126. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8615>
- Winda, Ulfah, M., & Warner. (2021). Hubungan Keterangan Berpikir Kritis dengan Prestasi Belajar siswa Mata Pelajaran Siklus Akuntansi kelas XI Akuntansi 12 di SMK N 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(4), 1–9.
- Yunita, R., Gunawan, G., Harjono, A., & Kosim, K. (2023). Development of Android-Based Interactive Multimedia for Secondary School Physics Study. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 9(1), 28–35. <https://doi.org/10.29303/jpft.v9i1.4717>