

## DAFTAR PUSTAKA

- Arista, F. C., & Kuswanto, H. (2018). Virtual physics laboratory application based on the android smartphone to improve learning independence and conceptual understanding. *International Journal of Instruction*, 11(1), 1-16. Tersedia pada <https://eric.ed.gov/?id=EJ1165233>. Diakses 8 Oktober 2019.
- Candiasa. (2011). *Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi ITEMAN dan BIGSTEP*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Chaliyyah, N., Ekosiswoyo, R., & Sudana, I. M. (2019). Development of learning management of e-learning in Demak Senior High School 1 Universitas Negeri Semarang. *Educational Management*, 8(1), 1-8. Tersedia pada <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduman>. Diakses 24 Februari 2019.
- Cincera, J., Medek, M., Cincera, P., Lupac, M., & Tichá, I. (2017). What science is about – development of the scientific understanding of secondary school students. *Research in Science & Technological Education*, 35(2), 183-194. Tersedia pada <https://www.tandfonline.com/doi/full>. Diakses tanggal 8 Oktober 2019.
- Djamarah,S.B. (2011). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hake , R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey mechanics test data for introductory physics course. *American journal of Physics*, 66(1), 66-74.
- Handayani, F. S. (2014). *Contoh terapan perhitungan manual dan analisa hasil kuesioner menggunakan skala likert*. Tersedia pada <http://www.news.palcomtech.com>. Diakses tanggal 20 Oktober 2019.
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Ismatullah, K., & Fathoni, A. (2018). Pengembangan software fisika berbasis android sebagai media belajar pada materi asas black. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2), 114-119. Tersedia pada <http://www.e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/article/view/1092/641>. Diakses tanggal 6 Februari 2020.
- Kamal, M., & Hadi, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan dengan menggunakan

dreamwever. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(1). Tersedia pada <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/103788/101492>. Diakses tanggal 15 Juni 2019.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2019). *Media*. Tersedia pada <https://kbbi.web.id/media>. Diakses tanggal 23 Oktober 2019.

Kemendikbud. (2014). *Lampiran peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI nomor 103 tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kurniawan, M. F. T., & Rohmani, L. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 72-77. Tersedia pada <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/3544/3441>. Diakses 8 Oktober 2019.

Marhadini, S. A. K., Akhlis, I., & Sumpono, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi gerak parabola untuk siswa SMA. *Unnes Physics Education Journal*, 6(3), 38-43. Tersedia pada <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/19315>. Diakses 8 Oktober 2019.

Naganathan, R., & Ganga, C. (2019). E-learning using pictionary and google classroom – a flipped classroom methodology. *The Online Journal of Distance Education and e-Learning*, 7(1), 15-22. Tersedia pada <http://www.tojdel.net/journals/tojdel/articles/v07i01/v07i01-03.pdf>. Diakses 24 Februari 2019.

Nabuko, C., & Achmadi, A. (2010). *Metodologi penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Santyasa, I W. (2014). *Asesmen dan evaluasi pembelajaran fisika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Saraswati, N. N. T., Suwindra, I N. P., & Mardana, I. B. P. (2019). Hubungan keterlibatan orang tua dan sikap sosial siswa dengan prestasi belajar fisika sma negeri. *Jurnal Pendidikan Fisika UNDIKSHA*, 9(1). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id>. Diakses 23 Oktober 2019.

Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Swastika, V. M. (2015). *Perkembangan teknologi di Indonesia*. Tersedia pada <https://www.kompasiana.com>. Diakses 23 Oktober 2019.

Tegeh, I M., Jampel, I N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teacher of exceptional children: A sourcebook*. Bloomington: Indiana University.

Wang, Y. J., Wu, H. K., & Hsu, S. Y. (2017). Using mobile applications for learning: effects of simulation design, visual-motor integration, and spatial ability on high school students' conceptual understanding. *Computer in Human Behavior*, 66, 103-113. Tersedia pada <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii>. Diakses 8 Oktober 2019.

Widodo, A., & Wiyatmo, Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran buku saku digital berbasis android untuk meningkatkan minat dan hasil belajar fisika peserta didik kelas XI SMA N 1 Jetis pada materi pokok keseimbangan benda tegar. *Jurnal Student UNY*, 6(2), 147-154. Tersedia pada <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pfisika/article/view/7415>. Diakses 8 Oktober 2019.