

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2016). *Buku Fisika Dasar I*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Agustini, D. (2023). *Pengaruh Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbasis Model Children Learning In Science (CLIS) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pokok Bahasan Momentum dan Impuls* (Universitas Siliwangi). Universitas Siliwangi. Retrieved from <http://repositori.unsil.ac.id/id/eprint/10183>
- Aini, N. ., Syachruraji, A., & Hendracipta, N. (2019). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 68–76. <https://doi.org/10.26418/edunaturalia.v4i2.65774>
- Amanda, W. Z., & Sularno. (2024). Pembuatan Aplikasi Login dan Mewarnai Menggunakan MIT App Inventor. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 01(01), 6–12. Retrieved from <https://jurnal.globalscients.com/index.php/jsit/article/view/23>
- Aprilianti, P. P., & Astuti, D. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis STEM Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP Kelas VIII. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(6), 691–702. <https://doi.org/10.22460/Jpmi.V3i6.691-702>
- Astuti. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Kelas Ii Sd. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 16–21. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.239>
- Aziz, H. (2019). Validitas, reliabilitas, Praktikalitas Dan Efektifitas Bahan Ajar Cetak Meliputi Handout, Modul Dan Buku. *FMIPA Universitas Negeri Padang*, 3(1).
- Azizah, Aima, Z., & Ramadoni. (2023). Inovasi E-LKPD Berbasis Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Aplikasi Liveworksheet Pada Materi Fungsi

- Kuadrat di SMAN 15 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21567–21576. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9932>
- Baharizqi, S. L., Muhtar, T., Herlambang, Y. T., & Nur Fahrozy, F. P. (2023). Kompetensi Pedagogik Di Era Society 5.0: Sebuah Tinjauan Dalam Perspektif Pedagogik Kritis. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(2), 1–5. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i2.46286>
- Faulina, M., & Suparman. (2019). Design Guided Discovery Student Worksheets To Construct The Understanding Of The Blind. *International Journal of Scientific and Tachnology Research*, 8(10), 3685–3689.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Habsyi, R., Saleh, R. M. R., & Isman, M. N. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Guided Discovery learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 2(2), 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/kognitif.v2i1.385>
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research dan Development)*. Sumedang: Literasi Nusantara.
- Hamzah, A. (2021). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Hanum, S., Asrizal, & Festiyed. (2021). Analisis Effect Size Pengaruh Bahan Ajar Fisika dan IPA Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 7(2), 144–153. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i2.19606>
- Hidayat, R., Hakim, L., & Lia, L. (2019). *Pengaruh Model Guided Discovery Learning Berbantuan Media Simulasi PhET Terhadap Pemahaman Konsep*

- Fisika Siswa*. 7(2), 97–104. <https://doi.org/10.20527/bipf.v7i2.5900>
- Julian, R., & Suparman. (2019). Analisis Kebutuhan E-LKPD Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kritis dalam Memecahkan Masalah. *Proceedings Of The 1St Steem 2019*, 1(1), 238–243.
- Kadir, A. (2017). *Pemrograman Arduino dan Android Menggunakan App Inventor*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kemdikbud. (2022). Menenal Peran 6C dalam Pembelajaran Abad ke-21. Retrieved September 8, 2024, from Kemdikbud website: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/09/menal-peran-6c-dalam-pembelajaran-abad-ke21>
- Khasanah, S. U., & Setiawan, B. (2022). Penerapan Pendekatan Socio-Scientific Issues Berbantuan E-LKPD Pada Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *E-Journal Pendidikan Sains*, 10(2), 313–319.
- Khikmiyah, F. (2021). Implementasi Web Live Worksheet Berbasis Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v6i1.1193>
- Koroh, V. V., Palilingan, R. N., Polii, J., & Lolowang, J. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Fisika Berbasis Aplikasi Android dengan MIT APP Inventor. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian Dan Angkasa*, 2(4), 28–38. Retrieved from <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i4.76>
- Lidia, U. (2022). *Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Melalui Model Guided Discovery Learning (GDL) Siswa SMA/MA (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam)*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam. Retrieved from <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/29907>
- Listiawani, Z. (2023). *Penerapan Model Guided Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran*

- Matematika Kelas V SD Negeri 01 Telaga Sam-Sam Kecamatan Kandis Kabupaten Siak* (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Retrieved from <https://repository.uin-suska.ac.id/72081/>
- Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F. (2023). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 2(5), 1–17. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Mariyah, S. (2023). *Pengembangan Media Mobile Learning Menggunakan App Inventor Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Dinamika Rotasi dan Keseimbangan Benda Tegar* (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta. Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/67761>
- Maya, Y. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Guided Discovery Learning (GDL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa SMPN I Bandar Baru. *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 5–11. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jppm.v2i2.4507>
- Mulyana, E. (2012). App Inventor: Ciptakan Sendiri Aplikasi Androidmu. Retrieved from <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/0f883bf5-ed26-4fe3-bc72-1daa51432fb8>
- Nadera Beka Adenolira, Amir, H., & Elvinawati. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Guided Discovery Learning PADA Materi Laju Reaksi. *ALOTROP*, 7(2), 55–66. <https://doi.org/10.33369/alo.v7i2.30766>
- Nikmah, F. (2019). *Pengembangan Alat Peraga Vektor Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Resultan Gaya Pada Siswa SMA Kelas X* (Universitas Negeri Semarang). Universitas Negeri Semarang. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/upej/article/view/33323>
- Ningsih, T. W., & Utami, N. R. (2022). Development of Guided Discovery Learning Oriented E-LKPD to Improve Critical Thinking Skills and Learning

- Outcomes of Students on Cell Materials. *Journal of Biology Education*, 11(3), 329–349. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jbe.v11i3.55055>
- Nirmala, S. P., & Dodik, A. D. (2020). Studi Literatur Model Blended Learning Pada Berbagai E-Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Vokasi. *Jurnal It-Edu*, 05(01), 182–194. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i2.36817>
- Novanto, O. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan MIT App Inventor Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Retrieved from <https://repository.radenintan.ac.id/17388>
- Nugroho, A. P., Indarti, & Syifa, N. H. (2016). *Fisika Peminatan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam Untuk SMA/MA kelas X*. Surakarta: CV Mediatama.
- Nurhaliza, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor Untuk Meningkatkan Hasil belajar Peserta Didik Pada Konsep Gerak Melingkar (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/61570>
- Octaviani, R. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis STEM Untuk Sekolah Dasar Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(5), 109–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v1i5.2581>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Onikarini, N. L. Y., Suardana, I. N., & Selamat, K. (2019). KOMPARASI MODEL PEMBELAJARAN GUIDED DAN FREE DISCOVERY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(2), 1–12.

<https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i2.19376>

Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II Di SD Muhammadiyah Danunegaran. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(3), 903–913.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i3.8151>

Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (1st ed.). Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

Purwati, D. (2018). *Efektivitas Model Pembelajaran Guided Discovery Learning dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Self Efficacy pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Se-Kecamatan Gondanglegi* (Universitas Isalm Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang). Universitas Isalm Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/13113/>

Putra, Y. W. S., Dawis, A. M., Novi, Natsir, F., Fitria, Widhiyanti, A. A. S., ... Maniah. (2023). *Pengantar Aplikasi Mobile*. Sukabumi: CV Haura Utama. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=2tLcEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>

Putri, D. T. (2024). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Kota Batu Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar* (Universitas Muhammadiyah Malang). Universitas Muhammadiyah Malang. Retrieved from <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/2739>

Putri, W. A. S., Hakim, L., & Sulistyowati, R. (2022). Pengembangan E-Lkpd Materi Efek Doppler Berbasis Inkuiri Terbimbing Berbantuan Aplikasi Phypox Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika. *ORBITA: Jurnal*

Pendidikan Dan Ilmu Fisika, 8(1), 1–6.
<https://doi.org/10.31764/orbita.v8i1.6828>

Rahayu, F. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Terintegrasi Pendekatan STEAM Pada Materi Asam Basa* (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72034>

Rahayu, S. S., Rinaldi, A., & Gunawan, W. (2021). Aplikasi Program Linear: Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(1), 107–129.
<https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i1.11442>

Retnawati, H. (2016). Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian. Retrieved from Parama Publishing website:
https://www.academia.edu/40979462/Heri_Retnawati

Risma, Farida, F., & Andriani, S. (2021). Android Mobile Learning: MIT App Inventor dan Pengembangannya pada Pembelajaran Matematika. *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, 7(1), 64–72.
<https://doi.org/10.30595/alphamath.v7i1.8800>

Riyanti, M., Sulistyarini, & Ulfah, M. (2018). Penerapan Model Guided Discovery Learning Dalam Meningkatkan Partisipas Belajar Siswa SMKN 3 Pontianak. *Jurnal Ilmiah Universitas Tanjungpura*, 7(6), 1–9.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26418/jppk.v7i6.25923>

Sa'diah, B. K. (2022). *Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Lingkaran Kelas VIII di MTsN 2 Kota Kediri* (Institut Agama Islam Negeri Kediri). Institut Agama Islam Negeri Kediri. Retrieved from <https://etheses.iainkediri.ac.id/5567/>

Safitri, F. N. (2017). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Phet Interactive Simulation Pada Pokok Bahasan Momentum Dan Impuls Fisika SMA* (Universitas Negeri Jakarta).

- Universitas Negeri Jakarta. Retrieved from <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/24773>
- Sari, Y. P. (2019). *Pengembangan LKPD Elektronik Dengan 3D Pageflip Professional Berbasis Literasi Sains Pada Materi Gelombang Bunyi* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Retrieved from <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/8054>
- Siregar, S. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas IV SDS Muhammadiyah 1 Padangsidempuan* (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Retrieved from <http://repository.uinsu.ac.id/14361/>
- Sudjana, N., & Ibrahim. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*. In Alfabeta, CV. Bandung: alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Syahputrizal, N., & Jannah, R. (2019). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Media Pembelajaran Fisika Berbasis Mobile Learning pada Platform Android Menggunakan Aplikasi App Inventor untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 5(1), 800–809. Retrieved from <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/view/901/715>
- Triani, H. D. (2020). *Pengembangan LKPD Matematika Terintegrasi Nilai Islam Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Kota Pekanbaru* (Universitas

Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Retrieved from <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/40293>

Triyani, R., Pamungkas, A. S., & Santosa, .A. H. F. (2024). Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Liveworksheet dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi pada Siswa SMP. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 34–52. Retrieved from <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/deltapi/article/view/7775>

Wahyuni, J. S., Haryadi, & Nuryatin, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video melalui Website Rumah Belajar pada Materi Teks Eksplanasi Abstrak The Effectiveness of Using Video-Based Learning Media through the Rumah Belajar Websites on Explanatory Text Materials Abstract A . *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing Vol*, 5(1), 22–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i1.1617>

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Winda, F. N., Sunaryo, S., & Fitri, U. R. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Augmented Reality (AR) Pada Materi Termodinamika*. 2(1), 34–38. <https://doi.org/10.26877/lpt.v2i1.14653>

Yanti, Y., Mulyaningsih, N. N., & Slamet, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android dengan MIT APP Inventor pada Pokok Bahasan Fluida Statis. *Schrodinger : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/sch.v3i1.6582>