

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada.
- Bono, E. d. (2007). *Revolusi Berfikir*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Boody, R. (2008). Teacher Reflection as Teacher change, and Teacher Change as Moral Response. *Education*, 498-506.
- Boyd, E. M., & Fales, A. W. (1983). Reflective Learning : Key to Learning from Experience. *Journal of Humanistic Psychology*, 99-117.
- Choy, C., & Oo, P. (2012). Reflective Thinkangan and Teaching Practices: A precursor for Incorporating Critical Thinking into the Classroom. *International Journal of Instruction*, 1308-1470.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Vol. 8 No. 2.
- Dahlan, Devi, Sutarto, Utari, & Nurkanti. (2018). Penggunaan media pembelajaran MIVI (Media Interaktif Visual) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada topik sistem gerak manusia. 1-7.
- Darmadi, F. L. (2016). Pnurunan Tingkat Kecemasan Belajar Biologi Menggunakan Permainan Sondah Pada Subkonsep Ekosistem di SMA Kelas X. 1-7.
- DaSchon. (1983). The Reflective Practioner(Resume). *Design*, 374.
- Dewey, J. (1998). 'Analysis of Reflective Thingking' in the essential Dewey : Vol 2 : Ethics, Logic, Psychology.
- Djamarah, S. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elpita, M., & Erwandi. (2019). Kemampuan Berpikir Reflektif dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 2 Kepahiang. *Prosiding*, 1-5.
- Fisher. (2007). *Berpikir Kritis : Srbuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga (Translation).
- Gurol, A. (2011). Determining the Reflective Thinking Skills of Pre-Service Teachers of Learning and teaching Process. *Social and Education Studies*, 387-402.
- Hakim, A. R., Hareva, K., & Widodo, B. (2019). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS. *SCAN VOL. XIV*, 2686-6099.
- Halimah, H. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Antara Siswa Menggunakan Media Gambar dengan Siswa yang Menggunakan Media Video pada Konsep Ekosistem.
- Harsanto, R. (2006). *Pengelolaan Kelas yang Dinamis*. Jakarta: Grasindo.

- Haryati, I. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN DARING IPA KELAS V MIN 1 KOTA SURABAYA*. Surabaya: Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- He, B., Hill, J. H., & Hajimorad, M. R. (2018). Factors to Improve Detection of Alfalfa mosaic virus in Soybean. *Electric Educa*, 8-23.
- Hmelo, E., & Ferrari, M. (1997). The Problem Based Learning Tutorial : Cultivating Hogher Order Thinking Skills. *Journal For the Education of the Gifted*, 401-422.
- Indriana, D. (2012). *Ragam Alat Bantu Media Pengajara*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kasinath, K. (2013). Step Of Reflective Thinking. *Global Online Electronic International Interdisciplinary Research Journal*, 331-335.
- Khoeriah, D. (2016). Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Membuat Media .
- Kidi, N. (2017). Android Based Indonesian Information Culture Education Game. *ICCSCI*, 13-14.
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Konstektual*. Bandung: Refika Adiatama.
- Kurniawan, A., & Puspitaningtyas, Z. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif. *In Phylosophy of Science*, 51.
- Kurniawan, A., & Puspitaningtyas, Z. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif. 51.
- Kurniawan, I. S. (2017). Aplikasi Smartphone dalam Pembelajaran Biologi. *Bunga Rampai Forum Peneliti Muda Indonesia*, 205-2011.
- Leung, D., & Kember, D. (2003). The Relationship Beetwen Approaches to Learning and Reflection Upon Practice. *Educational Psychology*, 61-71.
- Lutfiananda, I. M. (2016). Analisis Proses Berpikir Reflektif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Non rutin di Kelas VIII SMP Islamic International School Ditinjau dalam kemampuan awal. *Tesis Universitas Sebelas Maret*.
- Mahfuzah, A. (2019). *Peningkatan Berpikir Reflektif Siswa Madrasah Ibtidaiyah Melalui Pendekatan Matematika Realistik*. Malang: Thesis : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Makmun, K. (2014). *Psikologi belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Marsaulina, A. T. (2018). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR REFLEKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN PROBLEM BASED LEARNING PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BENDUNGAN HILIR 01 PAGI JAKARTA PUSAT*. Jakarta: Skripsi: Universitas Negeri Jakarta.
- Masamah, U. (2017). *PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR REFLEKTIF MATEMATIS SISWA SMA MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DITINJAUDARI KEMAMPUAN AWAL MATEMATIKA*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 1-18.

- Nurkanti, M., Kurniawan, I. S., Mayangsari, D. A., & Suganda, H. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Teams Games Tournament (TGT) dan Permainan Himpimpa pada Materi Sel. *Science Education and Application Journal (SEAJ)*, 12-21.
- Odiba, Baba, I. A., & A, P. (2013). Using Reflective Thinking Skills for Education Quality Improvement in Nigeria. *Journal of Education and Practice.*, 2222-1735.
- Pebryawan, K. (2015). Engklek Sebagai Sarana Media Pembelajaran yang Asik ditengah Permainan Modern. *Magistra*, ISSN 0215 - 9511.
- Prasetyaningsih, A. (2010). *Implikasi Berpikir Dalam Dunia Pendidikan*. Jakarta: Kompasiana.
- Prasetyaningsih, A. (2010). *Implikasi Berpikir Dalam Dunia Pendidikan*. Jakarta: Kompasiana.
- Purnomo, B. H. (2011). METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN TINDAKAN KELAS. 251-256.
- Puspita, L., & dkk. (2007). Profil Berpikir Reflektif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Aljabar Ditinjau dari perbedaan Jenis Kelamin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, ISSN:2301-9085.
- Puteri, G. T., Noer, S. H., & Gunowibowo, P. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Reflektif dan Belief Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Unila*, 248.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Pendidikan Teknologi Informasi*, 1-10.
- Putra, D. W. (2016). GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*.
- Rais, M. (2019). The Development of Edu-games as a Learning Media. *ICAMR*, 2352-5398.
- Rianingtias, O. (2019). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA.
- Sadiman, A. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- Sari. (2017). Using Android-Based Educational Game for Learning Colloid. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Shelly, Cashman, & Vermaat. (2007). *Discovering Computers: Menjelajah Dunia*. Jakarta: Salemba Informatik.
- Skemp, R. (1982). *The Psychology of Learning Mathematics*. USA: Penguin Books.
- Skemp, R. R. (1971). The Psychology of Learning Mathematics. *The Two Years College Mathematics Journal*.

- Sopiyudin, D. M. (2014). *Statistik untuk Kedokteran dan Kesehatan*. Jakarta: Epidemiologi Indonesia.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendekatan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharna, H., & dkk. (2015). Profil Berfikir Reflective Siswa SD dalam Pemecahan Masalah Pecahan Berdasarkan Kemampuan Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 500.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, A. (2005). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Surbeck, E., Han, E., & Moyer, J. (1991). Educational Leadership. *Assesing Refletive Response in Journals*, 25-27.
- Suriasumantri, J. S. (2001). *Ilmu dalam Perspektif*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Suriasumatri, B. d. (n.d.). Retrieved from <http://www.psikologipendidikan.com>
- Susanti, E. (Performer). (2012, November 10). *Meningkatkan Penalaran Siswa Melalui Koneksi Matematika*. FMIPA UNY, Yogyakarta.
- Teekman, B. (2000). Exploring Reflective Thinking in Nursing Practice. *Journal of Advanced Nursing*, 1125-1135.
- Troll, E. S., Friese, M., & Loschelder, D. D. (2020). How students' self-control and smartphone-use explain their academic performance. *Journal Pre-proof*.
- Wahyu, D. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, ISSN. 2502-5716.
- Walter, B. (2020). Smartphone Application to Reinforce Education Increases High-Quality Preparation for Colorectal Cancer Screening Colonoscopies in a Randomized Trial. *the AGA Institute*, 1542-3565.
- Warsita, B. (2011). Landasan Teori dan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran. *Teknodik*, vol 15 No 1.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). TRANSFORMASI PENDIDIKAN ABAD 21 SEBAGAI TUNTUTAN. *Pendidikan Abad 21*, 2528-259X.