

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Mikrajuddin. *Fisika Dasar 1 Edisi Revisi*. Bandung: ITB, 2007.
- Agusalim, Imam Dui. "Developing Visual Novel Game of English Conversation for DEP EEPIS." *Journal of Education and Practice* 6 (33): 113–24, 2015.
<http://search.proquest.com/docview/1773214717?accountid=14548>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek. Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- Azizah, Rismatul, Lia Yulianti, dan Eny Latifah. "Kesulitan Pemecahan Masalah Fisika pada Siswa SMA." *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA)* 05 (02): 44–50, 2015.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpfa/article/view/821/621>.
- C Wade. "Using Writing to Develop and Assess Critical Thinking." *Teaching of Psychology* 22 (1): 24–28, 1995.
- Danim, Sudarwan. *Media komunikasi pendidikan: pelayanan profesional pembelajaran dan mutu hasil belajar (proses belajar mengajar di perguruan tinggi)*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Rusman. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Fisher, Alec. *Berpikir kritis: sebuah pengantar = Critical thinking: an introduction / Alec Fisher, penerjemah; Benyamin Hadinata*. Jakarta: Erlangga, 2008.
- Giancoli, Douglas C., dan Yuhliza penerjemah Hanum. *Fisika Jilid 1*. Diedit oleh Hilarius Wibi. 5 ed. Jakarta: Erlangga, 2001.
- Hidayah, Reni. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Menggunakan Aplikasi Toondoo Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar." *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2018.
<https://doi.org/10.1016/j.biotechadv.2018.09.003><http://dx.doi.org/10.10>

16/j.bbamem.2015.10.011%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27100488%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26126908%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cbpa.2017.03.014%0Ahttps://doi.org/.

I Made Tengeh, *et al.*, *Model penelitian pengembangan*. 1 ed. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.

Ikhsan, Fatkhul, dan Abd Kholiq. “Validitas Perangkat Pembelajaran Fisika Terintegrasi Dengan Ebook High Order Thinking Skills Pada Materi Impuls Dan Momentum.” *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika* 08 (02): 521–24, 2019. <https://doi.org/10.26740/ipf.v8n3.p%25p>

Kanginan, Marthen. *Physics for Senior High School*. 1 ed. Jakarta: Erlangga, 2013.

Kristian. “Building a Gui-based Visual Novel Authoring Tool with Java Swing.” Universitas Bina Nusantara, 2008. <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2HTML/Bab2BICS0850/page.html>

Kusuma, Ahmad Fauzi Anggi Ariesta. “Rancang Bangun Game Novel Visual Menjelajahi Dunia Pahlawan Indonesia Menggunakan Ren’py.” Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta, 2014. <http://eprints.amikom.ac.id/id/eprint/13080>.

Latifah, Nurul, dan Eko Setyadi Kurniawan. “Pengembangan e-Modul Fisika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Development of Physics E-Modules to Improve Critical Thinking Ability of Students.” *Jips: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 01: 1–7, 2020. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jips>.

Mawardi, Mawardi, Aisyah Fitri Rusiani Js, dan Fitra Handa Yani. “Effectiveness of student worksheets based guided inquiry on acid base material to improve students higher order thinking skill (HOTS).” *Journal of Physics: Conference Series* 1481 (1): 012083, 2020. <https://doi.org/10.1088/1742->

6596/1481/1/012083.

Meltzer, David E. *The Relationship Between Mathematics Preparation And conceptual learning gain in physics: A possible hidden Variable in Diagnostic pretest scores*. Ames: Department of physics and Astronomy, Iowa State University, 2002.

Ningrum, Sekar A., dan Yovinza Bethvine S. “Pengembangan Media Game Visual Novel untuk Mengenalkan Dongeng Jepang Momotarou 「桃太郎」 Sekar Ayu Ningrum.”, 2013.

Norrizqa, Hidayati. “Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 147–54, 2021.

Øygardslia, Kristine, dan Juhung Shin. “The Educational Potential of Visual Novel Games-Øygardslia, Weitze and Shin The Educational Potential of Visual Novel Games: Principles for Design Charlotte Laerke Weitze Independent researcher, Digital and Creative Learning Lab, clw@dcll.dk,” 123–34, 2016.

PISA. “PISA 2022 Results Factsheets Indonesia.” *The Language of Science Education* 1: 1–9, 2023. <https://oecdch.art/a40de1dbaf/C108>.

Potts, Bonnie. “Strategies for Teaching Critical Thinking.” *Practical Assessment, Research, and Evaluation* 4, 1994. <https://doi.org/https://doi.org/10.7275/hdhj-fc81>.

Pramudita, Saras Dian. “Mikroskop.” *Jakarta. Uhamka*, 2012.

Pribadi, Benni Agus. *Media Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka, 1996.

Qadar, Riskan, Zeni Haryanto, dan Mulianti Syam. *Optika*. Samarinda: Mulawarman University Press. Samarinda, 2019. https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/1325/file_1021900054.pdf?sequence=1.

- Rahmaini, Nurul, dan Salsabila Ogylva Chandra. “Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika.” *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4 (1): 1–8, 2024. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.420>.
- Raymond A. Serway, John W. Jewett, Jr.; penerjemah, Chriswan Sungkono. *Fisika untuk sains dan teknik*. 6 ed. Jakarta: Salemba Humanika, 2009.
- RI, KEMENDIKBUD. “Kebijakan Merdeka Belajar Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.”, 2020. Blog @ [Www.Kemdikbud.Go.Id](http://www.kemdikbud.go.id). 2020. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/10/mendikbudristek-apresiasi-pemprov-jawa-timur-dukung-merdeka-belajar-kampus-merdeka>.
- Riduwan. *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Diedit oleh Warsiman. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Riordan-Eva, Paul, dan James Augsburger. *Vaughan & Asbury's General Ophthalmology, 19th Edition 19th Edition*. United of States: Mc Graw Hill Education, 2017.
- Rositawati, Dwi Nugraheni. “Kajian Berpikir Kritis Pada Metode Inkuiri.” *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya)* 3: 74–84, 2018.
- Saripudin, Aip, Dede Rustiawan, dan Adit Suganda. *Praktis Belajar Fisika 3*, 2009.
- Satrio, Adrie, dan Abdul Gafur. “Pengembangan visual novel game mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah menengah pertama.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4 (1): 1, 2017. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10140>.
- Siswono, T. “Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan dan Mengajukan Masalah Matematika.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 15 (1): 60–68, 2016. <https://scholar.google.co.id>.
- Siti Mutmainah, S.Pd. “Draf Wawancara”, 2024.
- Sona, Laila Mutiara. “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Novel Melalui

- Macromedia Flash untuk Meningkatkan High Order Thinking Skill Siswa SMA pada Materi Gerak Parabola.” *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, 2020. <https://doi.org/10.1016/j.fcr.2017.06.020>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan : (Research and Development/R&D)*. Bandung: alfabeta, 2015.
- Sukma, Adhelia Karunia, dan Abd. Kholiq. “Pengembangan SI VINO (Physics Visual Novel) untuk Melatihkan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMA.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 5 (2): 123, 2021. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i2.3313>.
- Sulaiman, Ahmad, dan Nandy Agustin Syakarofath. “Berpikir Kritis: Mendorong Introduksi dan Reformulasi Konsep dalam Psikologi Islam.” *Buletin Psikologi* 26 (2): 86, 2018. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38660>.
- Sundayana, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Bandung, 2016.
- Suwarna, Iwan Permana. *Optik*. Diedit oleh Khalimatusa’diah. Bogor: Duta Grafika, 2010.
- Syaiful Bahri Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Wayudi, Mauliana, Suwatno Suwatno, dan Budi Santoso. “Kajian Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 5 (1): 67–82, 2020. <https://doi.org/10.17509/jpm.v5i1.25853>.
- Wong, Michael, Ahmed Al-Arnawoot, dan Katrina Hass. “Student Perception of a Visual Novel for Fostering Science Process Skills.” *Teaching and Learning Inquiry* 10 (2018), 2022. <https://doi.org/10.20343/TEACHLEARNINQU.10.32>.

Young, H.D. and Freedman, R.A. *Sears and Zemansky's University Physics with Modern Physics. 14th Edition*, 2016.

Yulandari, S N, dan R Kustijono. "Pengembangan Game Visual Novel Fisika Menggunakan Software Novelty untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis." *Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 27–32, 2018. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/download/59/50>.

Yulandari, Silvi N, dan R Kustijono. "Efektivitas penggunaan novel visual untuk melatih keterampilan berpikir kritis." *Seminar Nasional Fisika (SNF) 2017*, November: 70–74, 2017. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/37>.

Zajuli, Ilmi, Diana Vivanti, Mieke Miarsyah, Ahmad Ali, Wiwin Pramita, dan Trio Ageng. "HOTS-AEP: Higher Order Thinking Skills from Elementary to Master Students in Environmental Learning." *European Journal of Educational Research* 8 (4): 935–42, 2019. <https://doi.org/10.12973/eu-er.8.4.935>.