

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, W.A., Relmasita, S.C., & Hardini, A.T. (2020). Pengembangan Media Animasi untuk Pembelajaran Matematika Bangun Datar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1): 81-87. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24778>
- Afni, K. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa pada Materi Pokok Sitem Reproduksi pada Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Binjai. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*. 5(2): 95-105. <https://doi.org/10.37755/sjip.v5i2.224>
- Ahdiyah, A.A., Kuswanti, N., & Indana, S. (2014). Pengembangan Media Animasi pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas XI SMA. *BioEdu*. 4(3): 918-922. Diakses dari <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Ahmadiyanto. (2016). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2): 980-993. <http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v6i2.2326>
- Ahmadi, S., & Syahrani. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Di STAI Rakha Sebelum, Semasa dan Sesudah Pandemi Covid-19). *Journal of Education*, 2(1): 51-63. Diakses dari www.adisampublisher.org/index.php/adiba
- Ainun, N. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar dan Alat Peraga pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Di Kelas XI IPA SMA Prayatna Medan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 4(4): 006-010. Diakses dari <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/23238>
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2): 260-266. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Anshori, M., & Martono, D. (2009). *Biologi 1: Untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) – Madrasah Aliyah (MA)*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Anugrah, N.I., & Deden. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Video Animasi Canva Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPA 6. *Kompetensi Universitas Balikpapan*, 15(1): 49-58
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Aryana, I.G.A., Dewi, L.J.E., & Nugraha, I.N.P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Software Solidworks 2014 dan Adobe Flash CS3 pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO) Materi Motor Bakar. *JJTM*, 7(3): 99-110. <https://doi.org/10.23887/jptm.v7i3.26512>

- Aryulina, D., Muslim, C., Manaf, S., & Winarni, E.W. (2007). *Biologi SMA dan MA untuk Kelas X*. Jakarta: ESIS
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (h. 586-595). Serang: FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- Aulya, R., Zulyusri., & Rahmawati. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3). 421-428. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.34743>
- Bachtiar. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD, NHT dan TGT pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia (Kuasi Eksperimen di MTs N 13 Jakarta). *Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah
- Dakhi, A.S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*. 8(2): 468-470. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i2>
- Desniarti., Zulfitri., Ahda, H., & Khayroiyah. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SD Swasta IT Darussalam. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (h. 57-65). Medan: Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah
- Dewi, C.S., Suprpto, P.K., & Badriah, L. (2019). Peranan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Lintas Minat Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(2): 93-100. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v4i2.456>
- Efanudin, A.F., & Wibawa, S.C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar untuk Siswa Kelas X Jurusan RPL di SMK Krian 1 Sidoarjo. *Jurnal IT Edu*, 2(2): 202-209. Diakses dari <http://www.ejournal.unesa.ac.id>
- Fatah, A., & Sudiyanto. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa SMK Bidang Otomotif Di Sleman dan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*. 1(1): 54-65. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v1i1.21783>
- Furoidah., & Fanny, M. (2009). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII MTs Surya Buana Malang. *Skripsi*, Malang: Universitas Negeri Malang
- Ginting, M.F. (2021). Pengaruh Model *Numbered Heads Together* dengan Media *Science Chin Card* Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa pada Materi Virus di Kelas X MIA SMA Swasta Esa Prakarsa T.P 2020/2021. *Skripsi*. Medan: Universitas Negeri Medan

- Habibi, F.M. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Materi Protista Mata Pelajaran Biologi Kelas X MIA 2 SMA Negeri 1 Depok Sleman. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(2): 178-188
- Hapsari, G.P.P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *JURNAL BASICEDU*, 5(4): 2384-2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Harahap, A.A.P. (2020). Pengembangan Video Tutorial Bioteknologi Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Medan. *Skripsi*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Haryati, I. (2017). Pengaruh model pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) dengan bantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa materi sistem peredaran darah kelas VIII SMPN-1 Cempaga. *Skripsi*. Palangkaraya: IAIN Palangkaraya
- Haryono, N.D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung. Diakses 19 Juni 2023, dari journal.student.uny.ac.id
- Ismawati, S., & Mustika, D. (2021). Validitas Media Video Berbasis Animasi dalam Pembelajaran Tematik. *Journal of Islamic Education*, 4(2): 163-174. <https://doi.org/10.24256/iqro.v4i2.2251>
- Istikharah, R., & Simatupang, Z. (2017). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Kelas X SMA/MA pada Materi Pokok Protista Berbasis Pendekatan Ilmiah. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 12(1): 1-6. <https://doi.org/10.24114/jpms.v12i1.9001>
- Khosi'in. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu Kendal. *Journal of Biology Education*, 3(2): 143-156. <http://dx.doi.org/10.21043/jobv3i2.7762>
- Kurniawan, M.R. (2017). Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 3(1): 491-506. <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i1.4319>
- Lastari, K. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Pelajaran IPA Kelas III Di MI Al-'Adli Palembang. *Skripsi*. Palembang: UIN Raden Fatah Palembang
- Lidi, M.W., & Daud, M.H. (2019). Penggunaan media animasi pada mata kuliah biologi dasar untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi mahasiswa materi genetika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*. 3(1): 1-9. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v3i1.1886>
- Marlena, M. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu. *Skripsi*. Bengkulu: IAIN Bengkulu

- Nabillah, T., & Abadi, A.P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (h. 659-663). Karawang: Universitas Singaperbangsa Karawang
- Noorliani., Hartini, N., Amelli, N.I., & Ainun. (2021). Pengaruh Penggunaan WhatsApp Berbantuan Canva Terhadap Minat Belajar Siswa SD Muhammadiyah 5 Banjarmasin. *Proceedings of the 2nd International Conference on Education, Language, Literature and Arts* (h. 405-416). Banjarmasin: FKIP, Universitas Lambung Mangkurat
- Nurdyansyah., & Fahyuni, E.F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Centre
- Nurharyani, D., Sardimi., & Jumrodah. (2015). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia Siswa Kelas VIII MTs Raudhatul Jannah Palangkaraya. *EduSains*, 3(2): 125-140. Diakses dari <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/eprint/4595>
- Nurhayati, N., & Wijayanti, R. (2016). *Biologi untuk Siswa SMA/MA Kelas X Kelompok Peminatan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam*. Bandung: Yrama Widya
- Oktarini, D., Jamaluddin., & Bachtiar I. (2013). Efektivitas Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMPN 2 Kediri. *Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran*. 2(1): 1-7. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i1.1048>
- Papilaya, J.N., & Huliselan, N. (2016). Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Undip*, 15(1): 56-63. <https://doi.org/10.14710/jpu.15.1.56.63>
- PERMENDIKNAS. (2007, 11 Juni). *Standar Penilaian Pendidikan*. Diakses 04 September 2022, dari <https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendiknas>
- Priadi, A. (2010). *Biologi SMA Kelas X*. Jakarta: Yudhistira
- Purba, Y.A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Baru. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02): 1325-1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Putri, A.A., & Ardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1): 1-7. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33931>
- Putri, K. (2022). Pengaruh Video Animasi Terhadap Aktivitas Belajar Siswa di Kelas V SDN 5 Kota Bengkulu. *Skripsi*. Bengkulu: UIN Fatmawati Sukarno
- Qamariah, W., Daningsih, E., & Yokhebed. (2017). Kelayakan Animasi *Stop Motion* Pembuatan Cake Pepaya Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 6(2): 267-279. <https://doi.org/10.31571/saintek.v6i1.682>

- Rahmatullah., Inanna., & Ampa, A.T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2): 317-327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Rayani, E. (2014). Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Materi Organisasi Kehidupan Di Kelas VII SMP Swasta Pembangunan Galang T.A 2013/2014. *Skripsi*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2): 335-343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Sari, N.P., Della, S., & Agustina, F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Group Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Batam. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1): 1-9. <https://doi.org/10.31849/bl.v9i1.9407>
- Surani, D. (2019). Studi Literatur: Peran Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (h. 456-469). Serang: Universitas Sultan Agung Tirtayasa
- Suralaga, F. (2021). *Psikologi Pendidikan Implikasi Dalam Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Edusciense*, 8(1): 30-38. <https://doi.org/10.36987/jes.v8i1.1972>
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Swastika, R.A., Pulungan, A.S., & Bariansi, R.K. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Biologi Siswa pada Materi *Plantae* di Kelas X SMA Swasta Amal Bakti Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 5(3): 313-317. <https://doi.org/10.24114/jpp.v5i3.8864>
- Syabrina, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video dengan Aplikasi Instragram pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII SMP N 25 Medan. *Skripsi*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Triyadi, W. (2015). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 6 RSBI Banjarmasin pada Konsep Sistem Gerak pada Manusia Melalui Penggunaan Worksheet Berbasis WEB, *Skripsi*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat
- Ulandari, T., & Syamsurizal, S. (2021). Booklet Suplemen Bahan Ajar pada Materi Protista untuk Kelas X SMA/MA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2): 301-307. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.37688>

- Wahyuningsih, S. (2022). Penerapan Media Interaktif Power Point untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Tema 8 SDN Prantaan Kabupaten Blora. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1): 59-67. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5048>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1): 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Zairana, L., Djulia, E., & Harahap, H. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Biologi Menggunakan Adobe Flash CS 6 pada Materi Jaringan Tumbuhan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(1): 99-109. <https://doi.org/10.24114/jpp.v8i1.15120>
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin A. (2019) The effect of Application of Cooperative Learning Model Teams Games Tournament (TGT) on Biology Learning Outcomes on Biodiversity Materials at the Batang Hari 1 High School. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*: 5(3): 273-285. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.8418>

