

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1 (1): 9-20.
- Agustina, P. (2017). Persepsi Guru Biologi SMA tentang Media Pembelajaran Materi Kingdom Animalia. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 14 (1), 318-321.
- Archambault, J. (2008). *“The Effect of Developing Kinematics Concepts Graphically Prior to Introducing Algebraic Problem Solving Techniques”*. Action Research for Master of Natural Science degree with Concentration in Physics. Arizona State University.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ariyanto, A., Priyayi, D. F., & Dewi, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Salatiga. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9 (1), 1-13.
- Astuti, I., Dasmo, D., & Sumarni, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi APPYIE di SMK Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24 (2), 695-701.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). (2014). Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Menengah. Jakarta: BP. Cipta Jaya.
- Chaeri, A., Kusbiyanto, & Susatyo. (2008). *Praktikum Struktur Hewan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Firdha, N., Zulyusri. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101-106.
- Hadi, A. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 8 pada Materi Perwasitan Matakuliah Teori dan Praktek Bola Voli 1 Tahun Akademik 2018/ 2019. *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, 25(2), 18-26.
- Harahap, M. (2019). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Guided Inquiry pada Materi Virus di Kelas X MIA SMA Swasta Budi Agung Medan. T.P 2018/2019. *Skripsi*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

- Ilmiawan, A. (2018). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima). *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 2(3), 102-106.
- Indriani, R. P. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Konsep Animalia di MAN 1 Kota Bogor. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Irnaningtyas. (2016). *Biologi untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Erlangga.
- Isnaeni, W., Sujatmiko, Y. A., & Pujiasih, P. (2021). Analysis of The Role of Android-Based Learning Media in Learning Critical Thinking Skills and Scientific Attitude. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(4), 607-617.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 43-49.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Antasari Press.
- Kuswanto, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI. *Indonesian Journal of Business Intelligence*, 2(2), 65-70.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Maulana, R. (2017). Pengembangan Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android Dalam Pembelajaran Biologi Pada Materi Struktur dan Fungsi Sel Penyusun Jaringan Tumbuhan dan Hewan Kelas XI SMA/MA. *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Muttaqin, H., Sariyasa., & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1-15.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 79-83.
- Nofitasari, A., Lisdiana, & Marianti, A. (2021). Development of My Biology App Learning Media Based on Android Materials of Food Disgestion Systems as Stundent Learning Source at Senior High School. *Journal of Innovative Science Education*, 10(1), 70-78.
- Nur'aini, F. Chamisijatin, L. & Nurwidodo. (2015). Pengembangan Media Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa

- Man 2 Batu Materi Kingdom Animalia. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 1 (1), 35-46.
- Nurindah, K. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 1-12.
- Pratama, A. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring dan Website 2 APK Builder Kelas IV Tema 6 di SD/MI. *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Putra, I. E. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal TEKNOIF*, 1(2): 20-25.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Russeffendi, E. (2005). *Statistik Dasar Untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: IKIP Bandung Press.
- Sanusi, S. Suprpto E., & Apriandi, D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga di Sekolah Menengah Atas (SMA). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 3(2), 398-416.
- Saragih, S. (2015). *Aplikasi SPSS dalam Statistik Penelitian Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Setyowati, E., Utomo, S., & Murtono. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Alternatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(2), 409-417.
- Siahaan, K., Manurung, H., & Siahaan, M. (2020). Android-Based Learning Media Development Strategies During Pandemic Times to Improve Student Science Literature. *International Journal of Education and Humanities (IJEH)*, 1(1), 34-40.
- Simatupang, Z., & Sipayung, M. (2015). *Statistika*. Medan: UNIMED.
- Subekti, R N., Riandi, R., & Suprianto, B. (2019). Development of M-Learning Vertebrate Determination Program to Improve Student' Classification and Reasoning Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157 (2), 1-6.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadi., Anggereini, E., & Yelianti, U. (2017). Pengembangan Ensiklopedia Digital Hewan Vertebrata Berbasis Android Studio 2.2 untuk Kelas X

SMA. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2), 1-8.

Supardi. (2014). *Kinerja Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Susanto, L H., Rostikawati, RT., Novira, R., Sa'diyah, R., Istikomah., & Ichsan I. (2022). Development of Biology Learning Media Based on Android to Improve Students Understanding. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(2), 541-547.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.

Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqlah*, 5(2), 1-11.

