

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- Akbar, A., Ali, A., & Salahuddin, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Powtoon Pada Materi Sel. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 3(2), 295-305.
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan *powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44-52.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595). Banten: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210.
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- Fadilah, R (2016). Pengembangan Buku Ajar Evolusi Berbasis Penelitian untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Biologi Universitas Jember. *Teori Penelitian dan Pengembangan*. 1(6): 1104-1109.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Hadijah, S. (2018). Analisis respon siswa dan guru terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran matematika. *Numeracy*, 5(2), 176-183.
- Hikmawati, F. (2019). *Metode Penelitian*. Depok: Rajawali Press.

- Hake. (1999). Analyzingcharge Gain scores. *America Educational Research Association's Division, Measurrement and Research Methodology*.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Microsoft Power Point* sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34-41.
- Irnangtyas, S. A. (2016). *Mandiri : Biologi untuk SMA/MA Kelas XI*. Bogor: Penerbit Erlangga
- Khairani, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Realistik Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa SMP*. Thesis. Pascasarjana Universitas Negeri Medan, Medan.
- Manengal, S. A., Lihiang, A., Rompas, C. F., & Gedoan, S. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon* pada Materi Sistem Pencernaan Kelas XI. *JSPB BIOEDUSAINS*, 2(2), 105-111.
- Massana, R. D. A. A. (2020). *Pengembangan Produk Bermedia Powtoon untuk Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan*. Skripsi. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- Nugroho, P. W. A. (2020). *Pengembangan Produk Bermedia Powtoon untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu*. Skripsi. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal masyarakat*, 3(1), 171-187.
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif *Powtoon* pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71-79

- Pribadi, B.A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Qamariah, W., Entin, D., dan Yokhebded. (2017). Kelayakan Animasi STOP Pembuatan Cake Pepaya Submateri Peran Tumbuhan Di Bidang Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Informasi dan Sains*. 6 (2), 267-279.
- Raida, S. A. (2018). Identifikasi Materi Biologi SMA Sulit Menurut Pandangan Siswa dan Guru SMA Se-Kota Salatiga. *Journal of Biology Education*, 1(2), 209-222.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 5, pp. 84-90). Batam: Universitas Putera Batam.
- Sari, A. P. K., Novian, D., & Takdir, R. (2022). Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 13-25.
- Silaban, R., Elvia, R., & Solikhin, F. (2022). Pengembangan E-Modul Kimia Berorientasi Literasi Sains pada Materi Keseimbangan Kimia di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 6(2), 180-189.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulistyowati, E. (2014). Biologi Untuk SMA/MA Kelas XI. In R.Dyah Cipta Ningsih (Ed), *PT Intan Pariwira*
- Susanti, M., & Razak, A. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Powtoon pada Materi Perubahan Lingkungan. *Journal on Teacher Education*, 5(1), 444-454
- Switri, E. (2022). *Teknologi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran*. Penerbit Qiara Media.
- Trianto. (2010). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Surabaya: Prenada Media Group.
- Ulfa, N. A., Hidayatussakinah, H., & Prabawati, R. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi di SMA Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. *Biolearning journal*, 10(1), 36-40.

- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 269-279.
- Yuniastuti, Miftakhuddin., & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.



THE
Character Building
UNIVERSITY