

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, D., Agustina, R., & Linuhung, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Android Studio* Pada Materi Turunan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1): 46–53.
- Anggraeni Nurul. (2015). "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*". Skripsi. Yogyakarta: Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Yogyakarta
- Arsyad Azhar.(2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Aswita, D. (2017). Identifikasi Masalah Yang Dihadapi Guru Biologi Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pada Materi Ekosistem. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan*, 3(1): 63.
- Daryanto. (2014). *Penelitian tindakan kelas dan penelitian tindakan sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Faulinda (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1): 61–66.
- Hakky (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1): 24-33
- Haryono, N. D. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta
- Hasibuan, A.M., Saragih, S. & Amry, Z. (2019). Development of learning materials based on realistic mathematics education to improve problem solving ability

and student learning independence. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(1): 243-252.

Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). The Analysis of Primary School Teachers Ability in The Application of ICT-Based Learning Media In Tarogong Kidul District. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*.

Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1): 17–26.

Kristanti. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Maju*, 4(1): 38-50

Khulsum, Umi, Yusak Hudiyono, & Endang Dwi Sulistyowati.(2018). “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA.” *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 1(1): 1–12

Luthfi, M. I. (2016). *Pengembangan Aplikasi Historoid Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Siswa SMA* .Skripsi. Yogyakarta:Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Magfirah Rasyid. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Biologi Volume 7, Nomor 2, Februari 2016, Hlm, 69-80*, 5(2): 83–88.

Makaborang Yohana.(2019). Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Biologi Di SMA Negeri. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(2): 130-145.

Ma’wa. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Lepa-lepaOpen*, 1(1): 121-124

Miftah. (2013). Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1(9): 1689–1699.

- Miftah. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*,2(1): 1-11
- Miftah dan Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4): 412-420
- Nurrita Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(02): 171-187
- S. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1): 27–35.
- Mujasir, B., Nuriadin, I., dan Hendriana, B. (2017). Pengembangan Mobile Learning Aplikasi Castl Math Berbasis Sistem Operasi Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Tingkat SMP/MTs. Seminar Nasional Teknoka. *Jurnal UHAMKA.2*: 78-80.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Oishi, I. R. V. (2020). Pentingnya Belajar Mandiri bagi Peserta Didik di Perguruan Tinggi. *IKRA-ITH Humaniora*, 4(2): 50–55.
- Pratiwi Yani Ramadani. (2020). Analisis Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar Dan Tujuan Pembelajaran Dalam Buku Ajar Pendidikan Kemuhammadiyah Kelas VIII Terbitan Majelis Pendidikan Dasar Dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah Tahun 2019. aIn *Skripsi, Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto* (pp. 1–90).
- Putra, R. A., Mustofa Kamil, & Pramudia, J. R. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Mandiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 1(1): 23–36.
- Ramdani . (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik.

Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, 6(3): 433-440

- Richey, R. C., Klein, J. D., & Nelson, W. a. (2004). Developmental research: Studies of instructional design and development. *Handbook of Research for Educational Communications and Technology*.
- Rina, R. Z. (2018). Pengaruh *Celebrity Endorser* Hamidah Rachmayanti Terhadap Keputusan Pembelian Produk Online Shop Mayoutfit Di Kota Bandung . *Jurnal Lontar*, 6(1): 43-57.
- Sahriani, S., Subaer, S., & Azis, A. (2019). Analisis Kesesuaian Kompetensi Dasar Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*, 15(2), 10–17.
- Samsudin.(2021). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar.*Edupedia*,5(2): 37-45.
- Sari, P. (2019). *Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran*. 1(1): 43–57.
- Sudarisman, S. (2013). Implementasi pendekatan kontekstual dengan variasi metode berbasis masalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran biologi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1): 23–30.
- Surono. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash pada Kompetensi Mengelas dengan Oksi Asitilen di SMK Muhammadiyah Prambanan, *Skripsi*, Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sungkono. (2008). Pemilihan dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran.*Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1(4):71-80
- Sutarno dan Mukhidin. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan*

Teknologi dan Kejuruan, 21(3): 203-218

Syamsidar, Maruf, U. M. M., & Hustim, R. (2018). Pembelajaran Fisika Berbasis Cone of Experience Edgar Dale. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1): 1–12.

Tresnaasih, I. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Biologi*.

Wahid Abdul.(2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra'*,5(2).

Yusri. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn Di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu . *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2): 809–820.

