

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, M.M.A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2): 437-443. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/14281/4907>
- Agustira, S., Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1): 72-80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Aini, W.N. (2013). Instructional Media in Teaching English to Young Learners: A Case Study in Elementary Schools in Kuningan. *Journal of English and Education*, 1(1): 196-205. Diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/L-E/article/view/350/239>
- Amanda, D., Agustina, R. & Linuhung, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio pada Materi Turunan. *Emteka*, 1(1): 46-53. Diakses dari <https://scholar.ummetro.ac.id/index.php/emteka/article/view/380/215>
- Amrulloh, R., Yuliani, & Isnawati. (2013). Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi untuk SMA. *Bioedu*, 2(2): 134-136. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/242543-none-129d5e67.pdf>
- Anggraini, L., Lestari, S.R., & Handayani, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Adobe Flash Cs6 pada Materi Sistem Sirkulasi Manusia Kelas Xi Mipa SMA Nasional Malang. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(2): 85-91. <http://dx.doi.org/10.17977/um052v10i2p85-91>
- Ardian, P. (2021). *Ensiklopedia Anatomi Hewan Vertebrata Mamalia Ikan dan Reptilia*, Yogyakarta: Hikam Pustaka.
- Astawa, I.B.M., Adnyana, I.G.A.P. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*, Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (h. 586-595). Kota Serang: Pendidikan Sosiologi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Arywiantari, D., Agung, A.A.G. & Tastra, I.D.K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *E-Journal Edutech*, 3(1): 1-11. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/5611/4093>
- Brotowidjoyo, M.D. (1989). *Zoologi Dasar*, Jakarta: Erlangga.
- Ediyani, M., Hayati, U., Salwa, Samsul, Nursiah, & Fauzi, M.B. (2020). Study on Development of Learning Media. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal)*, 3(2): 1336-1342. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i2.989>

- Elviana, D., Julianto. 2022. Pengembangan Media *Smart Apps Creator* (SAC) Berbasis Android pada Materi Suhu dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10(4): 746-760. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/>
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(1): 149-162. <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v12i1.444>
- Erlita, D., Musdiani, & Helminsyah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Materi Cara Berkembangbiak Hewan dan Tumbuhan Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2). Diakses dari <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/download/576/244&cd=10&hl=ban&ct=clnk&gl=id>
- Fernando, A., Ardiana, D.P.Y. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*, Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamid, M.A., Ramadhani, R. & Masrul. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T.K., Tahrim, T., Anwari, A.M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, M. (2021). *Media Pembelajaran*, Klaten: Tahta Media Group. Diakses dari <http://eprints.unm.ac.id/20720/>
- Hasanah, I.A., Kantun, S., & Djaja, S. (2018). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Khusus Di SMK Negeri 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 12(2): 277-282. Doi: 10.19184/jpe.v12i2.8572
- Idrus, L. (2019). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2): 920-935. Diakses dari <https://jurnal.iainbone.ac.id/index.php/adara/article/view/427/352>
- Irawan, A., Sihkabuden. & Sulthoni. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Biologi Pembuatan Tempe dan Yoghurt. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2): 105-109. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v3i22017p105>
- Kartini, K.S., Putra, I.N.T.A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android . *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1): 12-19. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Khosiyah, M., Gunawan. (2019). Pengembangan Media Belajar Berbasis Andorid pada Materi Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Elementa: Jurnal Pgsd Stkip Pgrl Banjarmasin*, 1(2): 168-177. Doi: 10.33654/pgsd
- Kustandi, C., Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, Jakarta: Kencana

- Labib, U.A., Yolida, B. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android yang Terintegrasi dengan *Website* sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bioterdidik*, 7(5): 33-42. Diakses dari <http://repository.lppm.unila.ac.id/19921/1/17868-41648-1>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Edureligia*, 2(2): 94-100. Diakses dari <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- Mahuda, I., Meilisa, R. & Nasrulloh, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah, *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3): 1745-1756. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Maya, S., Nur, R.A. (2021). *Zoologi Vertebrata*, Bandung: Widina Bhakti Persada
- Mi'rojijah, F.L. (2016). Pengembangan Modul Berbasis Multirepresentasi pada Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA Pascasarjana UM* (h. 217-226). Jawa Timur: Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Jember.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2): 1-10. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Munir, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(2): 184-190. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i2.8926>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Misykat*, 3(1): 171-187. <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1): 19-35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Novaliendry, D., Darmi, R., Hendriyani, Y. & Azman, M.N.A. (2020). Smart Learning Media Based on Technology. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 12(11): 715-735. Diakses dari: [https://www.researchgate.net/publication/344160680\\_Smart\\_Learning\\_Media\\_Based\\_on\\_Technology](https://www.researchgate.net/publication/344160680_Smart_Learning_Media_Based_on_Technology)
- Kolopita, C.P., Katili, M.R., & Yassin, R.M.T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Journal of Information Technology Education*, 2(1): 1-12. Diakses dari <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Pratiwi, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Materi Arthropoda. *Skripsi*.
- Priyonggo, F.V., Qosyim, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* untuk Materi Sistem Gerak pada

- Manusia Kelas VIII. *Ejournal-Pensa*, 6(2): 198 -203. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/23383>
- Purnamasari, R., Santi, D.R. (2017). *Fisiologi Hewan*, Surabaya: Program Studi Arsitektur UIN Sunan Ampel. Diakses dari <http://digilib.uinsby.ac.id/28172/>
- Putra, R.M., Erianto, & Dewantara, I. (2019). Keanekaragaman Jenis Osteichthyes Diurnal di Beberapa Tipe Hutan pada Areal IUPHHK-HT PT. Hutan Ketepang Industri Kabupaten Ketapang. *Jurnal Hutan Lestari*, 7(4): 1695-1701. Diakses dari <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmfkh/article/viewFile/38607/75676584753>
- Rasyid, M., Aziz, A.A., & Saleh, A.R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Konsep Sistem Indera pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2): 69-80. Diakses dari 118998-ID-pengembangan-media-pembelajaran-berbasis.pdf
- Rustandi, A., Asyiril. & Hikma, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi Informasi Airlangga Tahun Ajaran 2020/2021. *MBI*, 15(2): 4085-4092. Diakses dari <https://ejournal.binawakya.or.id/index.php/MBI/article/view/880/pdf>
- Robianto, A., Wahono, & Marsono. (2019). Pengembangan Mosul Berbasis Aplikasi Android untuk Mata Kuliah Ilmu Bahan Teknik pada Prodi D3 Teknik Mesin Universitas Negeri Malang, *Jurnal Teknik Mesin dan Pembelajaran*, 2(2): 124-133. Diakses dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/jtmp/article/view/13778/5644>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (h. 470-477). Kota Serang: Pendidikan Sosiologi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Safryadi, A. (2016). Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Sistem Pernapasan pada Manusia Melalui Media Gambar di MTsN Jongar Kabupaten Aceh Tenggara. *Jurnal Biotik*, 4(2): 143-148. <http://dx.doi.org/10.22373/biotik.v4i2.1082>
- Saski, N.H., Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran *Market Learning* Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1): 1118-1124. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/40502>
- Soesilo. (2001). *Taksonomi Vertebrata*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Sohilait, E. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika*, Bandung: Cakra. <https://books.google.com/>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta. Diakses dari <https://anyflip.com/utlqr/qtha/basic>

- Sumarsono, W., Sugiyanto, S. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android untuk Praktikum Aplikasi Transistor. *Unnes Physics Education Journal*, 8(3): 262-271. <https://doi.org/10.15294/upej.v8i3.35625>
- Sumiharsono, R., Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: Pustaka Abadi. Diakses dari <https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Syahputra, F.K. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) untuk Mata Pelajaran Animasi 2D & 3D Kelas XI di SMKN 1 Driyorejo Gresik. *Header Halaman Genap*, 5(2): 763-768. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/42870/36825>
- Utami, S.W. (2019). Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 4(1): 63-66. <https://doi.org/10.26740/jp.v4n1.p63-66>
- Yallah, S.O.R., Huda, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Smart App Creator3* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMKN 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1): 1244-1255. Diakses dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3046/2606>
- Yuberti, Wardhani, D.K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis *Smart Apps Creator* sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics and Science Education Journal*, 1(2): 90-95. <https://doi.org/10.30631/psej.v1i2.74>